3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

Tot.48 继续关注——独家《MGS2》完美剧情攻略完结篇

游戏机实用技术

3 2002年2月A
TV GAME半月刊

游戏情报站全新改版

焦点新闻急速报道
SQUARE ONLINE PARTY 2002 实况报道
昔日劲敌变伙伴，街机双雄大联盟
《KOF2001》眷顾家用主机
杂谈 XBOX，新的王者？

重头大戏全面直击

VR战士4（PS2）
荒野兵器进化版3（PS2）
心跳回忆3（PS2）
异度传说（PS2）
火焰之纹章 封印之剑（GBA）
格斗之王EX（GBA）

《异度装甲》潜心研究（续）（PS）
详细攻略资料篇
特鲁尼克大冒险2ADVANCE（GBA）

游戏动漫园焦点时刻
动画大师宫崎骏的世界VOL.1

PS2连环大奖 第3期

本期特稿

梦之对谈：宫本茂VS中裕司
一个GAMEPLAYER的日本留学生活
(SPECIAL)采访日本游戏店BOSS

本期赠送全新小编形象精美贴纸

ISSN 1008-0600



修、修、修~改、改、改，五分钟搞定，OK 立等可取。

上海盛天游戏机专卖店

春节、元旦大献礼 GBA 主机 595 元 送皮套、耳机、吊带

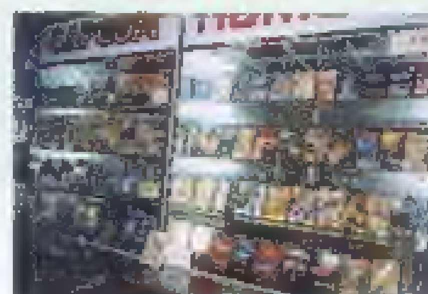
品名	价格/邮费
松下版 NGC 主机	2850/30
NGC 主机（送路易鬼屋）	1980/30
NGC 记忆卡	130/30
NGC 明星大乱斗	480/10
NGC VR 射手 3 代	500/10
NGC 索尼克大冒险 2 代	480/10
PS2 专用硬盘	1750/30
PS2 主机（全套）	2250/30
PS2 记忆卡（4M）	150/10
PS2 分量端子线	140/10
PS2 原装摇控器	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	550/10
PS 光头	260/10
PS2 原装手柄	200/10
PS2 原装电子钢琴（送游戏）	1050/10
PS2 原装打碟机（送游戏）	1150/10
PS2 原装皇牌空战飞行器（送游戏）	1150/10
PS2 GT3 专用方向盘	980/30
PS2 啪啦啪啦专用控制器	880/30

品名	价格/邮费
PS2 GT3	250/10
PS2 鬼泣	450/10
PS2 决战 2	420/10
PS2 死与生（最终版）	480/10
PS2 马克西美（魔界村）	480/10
PS2 ICO（中文版）	370/10
PS2 零	460/10
PS2 雷盖亚	460/10
PS2 卡普空 VS SNK2 代	450/10
PS2 最终幻想 X	550/10
PS2 真三国无双 2 代	480/10
PS2 保镖	280/10
PS2 荒野兵器 3 代	480/10
PS2 Z.O.E	320/10
PS2 格兰蒂亚 EX	490/10
PS2 毁灭	350/10
PS2 封神演义	480/10
PS2 鬼武者	350/10
PS2 机器人大战 RRR	480/10

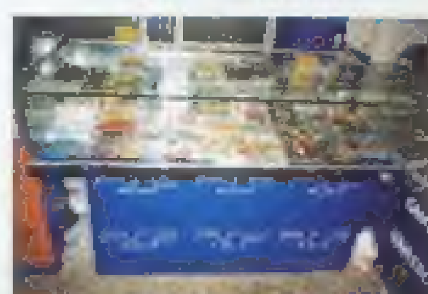
品名	价格/邮费
PS2 牧场物语 3 代	350/10
PS2 黑云	350/10
PS2 七骑士物语	400/10
PS2 影子之心	380/10
PS2 幻想水浒 3 代	490/10
PS2 寂静岭 2	460/10
PS2 吸血鬼之夜	450/10
PS2 燃烧战车（限定版）	1380/10
PS2 实况 5(最终版)	480/10
PS2 VR4	490/10
PS2 燃烧战车（普通版）	380/10
PS2 心跳回忆 3 代	480/10
DC 主机（全套）	750/30
DC 原装记忆卡	105/10
DC 原装 VGA	120/10
DC 原装光线枪	120/10
DC 机器人大战 α	380/10
DC 樱花大战 1 代	380/10
DC 樱花大战 2 代	380/10

品名	价格/邮费
DC 樱花大战 3 代	480/10
DC 世嘉拉力 2 代	120/10
DC 原装飞行摇杆	150/10
DC 光明与黑暗	120/10
DC SNKVS 卡普空	180/10
DC 黄金城之盟（1.2.3 合集）	450/10
DC 百剑	360/10
DC 阿拉伯王子（特价）	30/10
DC 恐龙危机	180/10
DC 电脑战机	120/10
DC 出租英雄	120/10
DC 世嘉机器狗	280/10
DC 创造球会特大号 2 代	450/10
DC 生与死（美版）	180/10
DC VR 网球	150/10
DC 街霸（二次冲击）	180/10
DC 生化危机 2 代	250/10
DC 樱花在线（帝都漫长一天）	450/10
DC 樱花在线（巴黎优雅一天）	450/10

本店正版片可以以旧换新（大量回收日本原装片）



新产品展台



维修中心

回收各种游戏机、坏板、坏主机，办理以旧换新业务。本店售出的主机一律保修，终身维修，主机绝对正版。PSone、PS2、DC 主机专业维修，现场操作，立等可取。

品名	价格/邮费
PS 最终幻想 7 代	490/10
PS 最终幻想 8 代	550/10
PS 最终幻想 9 代	500/10
PS 幻想传说	330/10
PS 宿命传说	330/10
PS 永恒传说	450/10
PS 生化危机 1 代	380/10
PS 生化危机 2 代	380/10
PS 生化危机 3 代	380/10
生化危机 5 周年考克版	2480/30
PS 恶魔城（月下夜想曲）	330/10
PS 超级机器人大战 F	280/10
PS 浪漫纱加 1 代	250/10
PS 浪漫纱加 2 代	260/10
PS 妖精战士 1 代	280/10
PS 妖精战士 2 代	280/10

品名	价格/邮费
PS 妖精战士 3 代	320/10
PS 勇者斗恶龙 4 代	450/10
PS 浪漫纱加（限定版）	580/10
PS 武藏传（限定版）	580/10
PS 圣剑传说（限定版）	580/10
PS 异度装甲（限定版）	580/10
PS 实况足球 3 代	150/10
PS 实况足球 4 代	150/10
PS 实况足球 5 代	150/10
PS 燃烧战车	330/10
PS D 之食卓	380/10
PS 陆行鸟	180/10
PS 双界仪	280/10
PS 宇宙骑警	280/10
PS 波波罗古罗斯物语	150/10
PS R4	150/10

品名	价格/邮费
PS SD 高达	180/10
PS 大战略	150/10
PS 拳王京	150/10
PS 7501 主机（全套）	848/30
PSone 主机（全套）	720/10
SNK 机皇送 20 张片子	750/30
GBA 主机	590/20
GBA 黄金太阳	95/15
GBA 皇家骑士团	95/15
GBA 恶魔城	95/15
GBA 机器人大战 A	95/15
GBA 实况足球 J 联盟	120/15
GBA 铁拳	120/15
GBA 索尼克大冒险	120/15
GBA 特鲁尼克大冒险 2 ADV	120/15
GBA 怪物农场	120/15

品名	价格/邮费
GBA 洛克人 EXE2 代	120/15
GBA 大战略 2 代	110/15
GBA 马里奥大冒险 2 代	120/15
GBA 瓦里奥大冒险	95/15
GBA 幻想水浒传	85/15
GBA 三国志	105/15
GBA 火焰之纹章	160/15
GBA 拳皇 EX	120/15
GBA 少年街霸 3 代	120/15
GBA 龙战士 2 代	120/15
GBA 有很多新卡版面有限无法登	
XBOX 主机	2600/30
XBOX 死或生	480/10
XBOX 记忆卡	320/10
特价 OLYMPOS 眼镜，62 寸超大屏，NTSC 主机通用	3480/30

虹口店：（总店）上海市东大名路 1073 号耀辉火锅楼对面（提篮桥）
买正版请到总店
电话/传真 021-65358097
邮 编：200080
收款人：盛健华
手机：13901790511
13901775111



● 虹口店 ●

浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场
闸北店：上海市芷江西路 125 号

南京新世界电玩

特价、特色展示台

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
GBA 保护盒	10 元/5 元	PS Ⅱ中摇杆	70 元/10 元
GBA 胶套（带背带）	12 元/3 元	PS Ⅱ DVD 摇控器	30 元/5 元
GBA 振动扩音器	50 元/10 元	PS Ⅱ立式分插器 + 遥控器	120 元/10 元
GB 或 GBA 卡收藏盒（15 片装）	20 元/10 元	PS Ⅱ 3D 音箱	220 元/10 元
GBA 套装 9 合 1	75 元/10 元	PS Ⅱ双人大摇杆	180 元/20 元
GBA 收音机	28 元/5 元	PS Ⅱ枪	95 元/10 元
GBA 皮套	8 元/3 元	PS Ⅱ原装振动手柄	260 元/10 元
GBA 普通充电器	18 元/3 元		
GBA 双用灯	12 元/3 元	PS Ⅱ组装手柄	50 元/5 元
GBA 普通放大镜	12 元/3 元	PS Ⅱ打鼓机	130 元/10 元
		PS 原装记忆卡	240 元/10 元

特别推荐：

PSone 4″ TFT 显示屏 380 元/18 元邮费

南京纽沃德（新世界）实业有限公司在新的一年到来之际，向多年来支持和信任我们的新、老客户表示衷心的感谢，并借《游戏机实用技术》这个窗口祝大家活得更润、玩得更酷，共同漫步游戏新天地。同时我们在下属各店将适时开展多项优惠活动，欢迎进入游戏新世界。

新世界鼓楼专卖店：中央路 33 号 Tel:025-3227953
鼓楼新品店：中央路 41 号 Tel:025-3210718
新街口专卖店：中山路 113 号 Tel:025-4545355
新世界批发中心：中央门金桥市场东三楼 734 包间 Tel:025-5613838-2277
建宁路批发部：建宁路 27 号 Tel：025-5504672
维修中心（城中）：中央路 33 号 Tel：025-3227953
（城北）：建宁路 27 号 Tel：025-5504672
邮购中心：中央路 33 号 Tel：025-3227953
广州公司：广州新基路 26 号五金大厦 406 室
Tel：(020) 81871103 联系人：卫小姐
新世界业务总查询：13003406558 联系人：卫先生

contents

目录

Tot.48

Tot.48 2002-02-01



索引

GAME INDEX

总 顾 问：李子奇
社长／总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
市场总监：宋宜明

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
读者服务：宿美蓉 吕 黎
电脑设计：康云飞 张 嶷

责任编辑：郑 翔
本期责编：胡 斌
编 辑：杨 晶 王 梓 张元凯 李昌奇 张志强

编 委：刘 洋 庄 杰 韦 波 蔡改毅 翟 蕾 王恩雷 王 超 刘志凌 徐 翔 王树彬 王天healthy

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-93

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:620000400011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2002年2月1日
定 价：人民币8.80元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

事件 EVENT

PS2感恩节销量居高不下 《MGS2》热浪席卷美利坚

SCEA发言人在日前向外界透露：美版PS2主机在感恩节期间的销量突破150万台大关！美版PS2主机的销量没有受到911恐怖事件以来所造成的经济萎靡状态的影响，反而借着《合金装备2》、《寂静岭2》之KONAMI金牌软件浪潮轻松创造一周内销售150万台PS2的最高销售纪录，并有效遏制了来自微软XBOX、任天堂NGC同档推出的冲击力，可见PS2魅力依然强劲。



另据《洛杉矶时报》报道，目前PS2游戏软件的数量占整个市场的三分之二，单在去年11月的总营业额就已经高达7亿美元，而稍后推出的《合金装备2》便顺理成章地成为最高销量的PS2游戏软件了。在微软的强势宣传下，刚推出不久的XOBX总共也只不过卖出了93万台左右，而任天堂的NGC从去年11月18日推出至今，累计销量为65万台，而现在的PS2仅用一周就创造了150万台的惊人销量，不得不叹服索尼的营销手段，今日的“三国”可能已经无法与昔日一般鼎立了。

硬件 HARD WARE

欧洲索尼力捧PS2又出新招 瑞士分部推出豪华限定主机

本刊曾在去年11月B刊向大家报道过索尼为纪念PS2全球出货2000万台而特别推出的白、银、蓝、红、黄5种颜色的限定版主机，在当时售价高于普通版PS2主机5倍左右的情况下，仍不乏有捧场客争相购入，而日前欧洲索尼瑞士分部所推出的3台特制限定版PS2就豪华程度而言更是有过之而无不及。

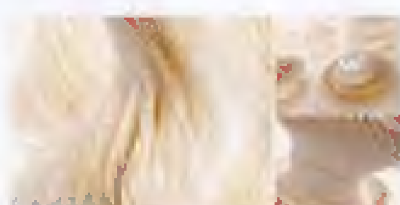


欧洲索尼为纪念在瑞士顺利推出第10万台PS2主机（瑞士人口为7百万），特别推出3台豪华限定版PS2主机，分别为：编号“SCPH-99999”的银色PS2、编号“SCPH-100000”的金色PS2及编号“SCPH-100001”的铜色PS2，目前已在著名的RICARDO拍卖网公开竞投（RICARDO拍卖网 http://www.ricardo.ch），惊爆底价1000美元，预计每台主机最终成交价将会达到数万元人民币，而最终成交金将会捐给慈善机构。

事件 EVENT

日本文化厅表彰优秀软件 众厂商获奖名单拨云见日

日本文化厅媒体艺术节每年都会对一些优秀的游戏软件、CG作品及动画等进行表彰。近日，由日本文化厅及CG-ARTS协会等主办的新一届媒体艺术节上公布了最新的获奖作品名单。



NAMCO制作的CG



其中DIGITAL ART（数码艺术）的“互动类”奖项中，任天堂的GAME CUBE软件《PIKMIN》获得优秀软件赏的殊荣，而在DIGITAL ART的“非互动类”奖中，NAMCO制作的CG作品《安重（Anjyu）》获得了大赏。另外从今年才开始新设的奖项——“审查委员会特别奖”由SEGA的DREAMCAST软件《梦幻之星在线Ver.2》及SQUARE制作的全CG电影《最终幻想》获得。

软件 SOFT WARE

ENIX、BANDAI双雄合力激活低迷软件市场 《DQ4》、《高达DX》不负重望 双双报捷！

ENIX在日前宣布，该公司在PS上重新制作并推出的日本国民RPG游戏《勇者斗恶龙 4》出货量已经超过100万套，目前实际销量已经超过76万套，顺利达成了该公司的预期销售目标，ENIX表示会视乎市场反映而决定是否需要增加出货补充。



另一方面，BANDAI也对外宣布，其制作的PS2游戏《机动战士高达 连邦对吉翁DX》在推出后3日内出货量就已经达到65万套，轻松完成了公司原计划出货50万套的预期目标，可见《高达》系列游戏受欢迎的程度。



网络 NET WORK

游戏网络化好比救命稻草 众厂商纷纷将产业网络化

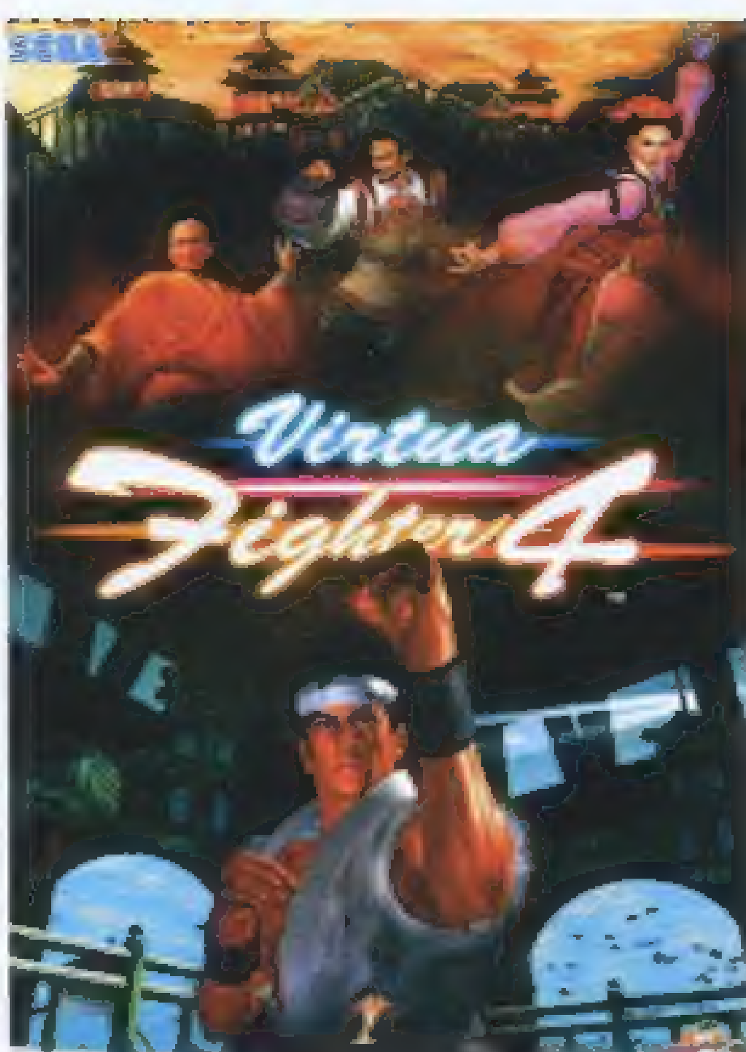
自现在的街机游戏应用了网络和卡片等系统功能之后，投入了各种各样高新技术的街机游戏在今年将会朝着怎样的路线发展呢？本刊上次已经向大家报道了SCE关于利用PS2进行宽带服务的消息，SCE将会在SEGA和NAMCO的帮助下，于今年4月正式开始大力推行网络服务。

PS2关于使用宽带网的细节公布不久，街机方面随后也放出将在近期有较大的相关举动的消息。SCE的久多良木健社长表示利用宽带内容的先锋将是《最终幻想 XI》，无论你身在家中，还是在街机厅中，都可以随时进入《最终幻想 XI》的世界。

另外，KONAMI也发表了网络游戏《麻雀格斗俱乐部》，该游戏预定于今



年3月发售，届时KONAMI的网络娱乐系统“e-Amusement”也将全面启动。通过这个系统，身处异地的玩家就可以和全国范围内的其他玩家进行对战了。KONAMI中央网络服务器将会把各地所有玩家的排名信息及相关的比赛召开信息向游戏中心发送。另外，也会通过中央网络服务器举行全国性的比赛，将比赛召开的信息及排名变动的信息以电子邮件形式发送。



还有一些街机游戏也已经引入了网络系统。例如《VR战士4》的“VF.NET”系统，利用了移动电话进行网络服务。SEGA也表示今后将会继续开发一些象《PSO》一样受欢迎的网络游戏。

事件 EVENT

昔日劲敌变伙伴 街机双雄大联盟

近日，NAMCO宣布将与SEGA在娱乐事业方面进行全面合作。作为游戏业界的著名厂商之一，NAMCO今后将怎样发展街机业务呢？以下是NAMCO研发部第一开发部长熊仓千夫的回答："街机游戏和家用机游戏有着完全不同的感觉，例如街机具有家用机的手柄所没有的游戏爽快感、也包括游戏中心所具有的热闹氛围、与其他玩家的交流、大型机的体感等种种魅力。现在利用网络技术，让玩家之间的距离又缩小了，我想这也是街机游戏发展的另一次机会。将来SEGA的NAOMI基板和我们的SYSTEM246基板的相连也是有可能的，不同基板上的玩家也可以进行对战与合作作战。SEGA与NAMCO的业务合作今后将会愉快地展开。"

软件 SOFT WARE

DC软件垢病不断 又爆圣诞病毒丑闻

这又是一则值得DC玩家注意的消息：近日，在已发售的DC游戏《炼金术士玛莉》中发现新型病毒，这是继《D之食卓2》之后DC游戏再次出现软件携带病毒现象。

这种名为“Kriz”的新型病毒是一种利用DC与PC互动时（把DC的游戏放入PC）传播的，该病毒就隐藏在DC游戏《炼金术士玛莉》的光盘中，虽然并不会直接攻击DC，但可以有效地感染电脑，而且固定在每年圣诞节发作，还会将电脑硬盘中的所有资料一一破坏，后果不堪设想。目前《炼金术士玛莉》所有已经售出的游戏软件正在回收清理中，而厂方也正在调查病毒的来源。

外设 ACCESSORY

PS2专用硬盘有瑕疵 产量质量还需一手抓

目前PS2版的《最终幻想XI》正在由志愿者玩家进行测试。在测试的过程中，SCE意外发现部分PS2专用硬盘是瑕疵品。玩家将无法在这些硬盘上安装任何游戏，包括《最终幻想XI》的测试版。SCE声称问题是出在硬盘的DATA I/O方面，经过初步的统计，共有大概1820部PS2专用硬盘是瑕疵品。SCE表示将会为买到这些瑕疵品的玩家免费更换新硬盘。

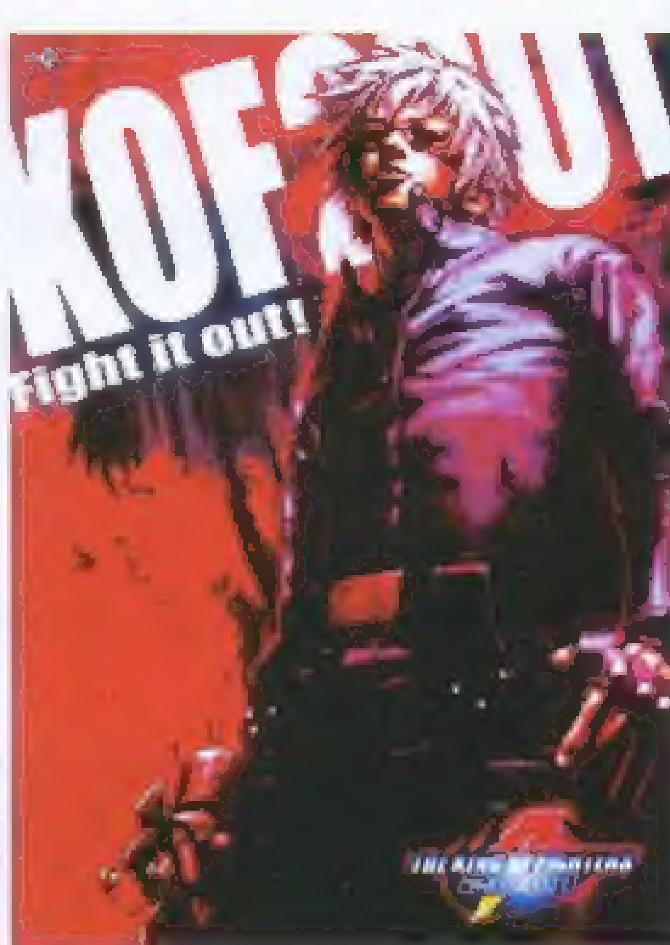


而出现问题的PS2硬盘主要是去年10月以后出货的，型号在“102911~1103510、1103711~1104930”之间的PS2硬盘出现问题的机会较高。目前索尼免费为日本玩家更换硬盘，至于购买水货硬盘的大陆玩家，最好确认一下自己的硬盘有没有问题，如果有就……多多祈祷吧。

软件 SOFT WARE

“格斗之王”与新世代主机有约 《KOF2001》家用版即将推出

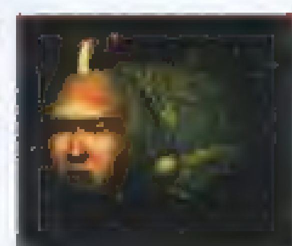
由SNK与韩国厂商EOLITH共同开发的《KOF2001》，目前已经确定将会推出家用版。拥有PS2、DC和NGC的玩家们不要太着急，因为目前厂商只决定推出Neo·Geo家用机卡带版，预计将在今年3月14日发售，售价依旧非常昂贵，一盒游戏卡要卖到39800日元（一部PS2主机的首发价格）。



因为日本SNK已经宣告结业，而“KOF系列”的版权已移交韩国厂商，所以这批《KOF2001》的游戏卡带将限量生产，想要的人必须提前预约。至于PS2等其他家用机版，目前还未决定发售日期，请继续关注本刊的续报。

软件 SOFT WARE

另类声控育成游戏续作锐意开发中 《禁断的宠物 人面鱼》再掀热潮！



曾经在DC、PS2上深受玩家喜爱的另类游戏《禁断的宠物 人面鱼》（SEAMAN）将会推出续作，该续作将是一款全新的作品。目前只知道这个新作将会同时在家用主机和掌机上推出，还不清楚将会对应哪款主机。但从前作曾被移植到PS2上和目前GBA在掌机领域独霸天下的情况看来，这款游戏在PS2和GBA上推出的可能性会比较大，当然也不排除在NGC和GBA上同时推出以实现NGC和GBA连线互动的可能性。

《禁断的宠物 人面鱼》是软件开发商Vivarium使用最新技术所开发的一款声控育成游戏。在游戏中，人面鱼养到一定程度的时候，玩家可以借助麦克风和人面鱼以语音进行沟通。这款游戏的特色之一就在于人面鱼扭曲搞笑的表情与个性。

事件 EVENT

《樱大战》电影首映成功 广井王子首映造势声光宴

《樱大战》电影已于去年12月24日在日本首映，吸引了众多樱花迷为此彻夜排队观赏，公映取得了空前的成功。而该片的总监督广井王子也在首映式上与众多声优及幕后工作者表达了对大家的感谢，并为该片大造声势。







首映式上，广井王子与著名声优横山智佐、西原久美、田中真弓等人在观众热烈的掌声中登场并致词。广井王子表示：《樱大战》电影制作时间长达3年之久，使用了最新技术，使2D卡通与3D CG能够完美地结合在一起，当初《樱大战3》高水准的片头动画就是运用这个技术的实力创造出来的，且颇受好评。这次的《樱大战》电影将会让大家感受到一场更为华丽细致的声光飨宴。





软件 SOFT WARE NAMCO与任天堂亲密接触 神秘大作同时秘密加盟魔盒

美国NAMCO日前宣布，该公司的著名街机赛车游戏《Smashing Drive》已经确定将会推出NGC版和XBOX版本，NGC版将于今年春季推出，而XBOX版则发售日未定。

这款游戏仿效类似SEGA《疯狂出租车》的游戏风格，以美国纽约市为故事背景，玩家可以驾驶赛车在纽约的街头疯狂飙车，非常之过瘾。不过NAMCO表示该作只是完全移植自街机，家用版本上将不会有任何的画质提升。



事件 EVENT 世嘉倾力打造《PSO》人气度 《梦幻之星》纪念品多多

全彩《梦幻之星网络版 FAN BOOK》及精美电话卡套装已于日前推出，价格为2400日元。《梦幻之星网络版 FAN BOOK》内容极为充实，包括多个有趣又实用的题材，例如：传言的验证、各种实验、以最低LEVEL爆机等，并让大家有机会了解到《梦幻之星网络版》的种种幕后，还有SONIC TEAM开发小组的潜入采访、中裕司的访问等。此外，更有船户明里等知名作家特别为《梦幻之星网络版》而创作的漫画及小说等。

《梦幻之星网络版 FAN BOOK》为A5纸大小，全书共160页。与《梦幻之星网络版 FAN BOOK》同时发售的"梦幻之星电话卡"，设计精美，极具收藏价值。

事件 EVENT 历史性的梦幻组合 索尼克与马里奥同台献艺

长久以来世嘉公司与任天堂公司一直都是水火不相容，而想看到这两家公司的吉祥物索尼克与马里奥同台演出更是不可能的事，但随着世嘉退出游戏硬件市场，甚至还与任天堂和解，看到这两大老牌游戏厂商同台献艺已经不是遥不可及的梦了。

在日本颇受欢迎的节目"おはスタ"的最新一集内容里，竟然可以看到索尼克与马里奥一同亮相，虽然只是布偶人物，但是已经让玩家感动万分，希望两家公司能趁热打铁，假如能制作一款如《索尼克 vs 马里奥》的游戏那就再好不过了。

事件 EVENT 《樱大战在线》出现网络问题 世嘉官方及时出台解决方法

SEGA的子公司Overworks近日表示：去年12月20日发售的《樱大战在线》最近有部分玩家发生网络执行错误的情况。日前，世嘉已经在自己的官方网站上公布了解决方法，出现问题的玩友可以去参考一下。部分玩家在玩《樱大战在线》时会发生无法交换名片、无法传送信息等情况，好在大部分只是在讯息传送上出问题，不会影响游戏进行。

虽然官方现在及时公布解决方案，究竟能不能彻底解决问题还是一个未知数。

特报 SCOOP SQUARE ONLINE PARTY 2002 实况报道

2001年12月22日，"SQUARE ONLINE PARTY 2002"在日本东京国际会议中心A座召开。会场上安置了100台《最终幻想 XI》的试玩台，与会的玩家每人可以试玩15分钟。会上，新任的SQUARE的总裁和田洋一和《最终幻想 XI》的制作人田中弘道、石井浩一发表了讲话，为《最终幻想 XI》造势。接下来是PC版《最终幻想 XI》的画面公开以及SQUARE的执行役员桥本真司对"PlayOnline"进行了一系列说明，并表示目前"PlayOnline"除了支持窄频与ISDN、ADSL、CATV等宽频外，预计到2003年将会支持光纤网络。


和田洋一


田中弘道、石井浩一

至于《最终幻想XI》和"PlayOnline"会费的价格则将在今年2月公布。SCE取缔役社长兼CEO的久多良木健也到场致词，并宣称《最终幻想XI》将是PS2网络计划的一个重要的战斗力，他们将会全力协助《最终幻想XI》与"PlayOnline"的启动推广。会议最后，植松伸夫登场，并由Tidus的声优森田成一和Yuna的声优青木麻由子现场演唱其CD专集中的曲目。植田佳奈小姐也到现场为大家演唱了期待已久的《最终幻想XI》开场曲《Over The Fantasy》。会上还演示了一些PS2的专用外设，最引人注目的就是将要发售的"NetPlay Controller LPKC-40000"PlyOnline专用USB键盘。


久多良木健

请看以下一组来自现场的照片报道：



杂谈 TALKING XBOX，新的王者？

新闻分析（文：LEO） 从11月15日XBOX发售到今天，XBOX在发售之初的表现非常的优秀，在面临PS2和NGC的双重竞争下仍然取得了年内将近150万台销量的优异成绩，实在出乎许多不看好XBOX的人意料。到底XBOX靠什么来获得这样的成功，而隐藏在XBOX热销的背后，微软又有什么野心呢？

XBOX成功的宣传和策略

目前老美最感兴趣的游戏机是什么？就是XBOX！根据美国有线电视新闻网CNN所做的一项网络投票，目前最受期待的游戏机是XBOX，显示出微软

的确在北美踏出成功的第一步。这个从11月15日开始，为期两周的网络投票，XBOX以35%的得票率小胜PS2的32%，更远超NGC的21%。此外全球最大的搜索引擎供应商GOOGLE于美国时间12月20日发布了该公司的检索引擎“GOOGLE”的2001年关键词排名。此次排名中关键词检索频率最多的产品前三名依次为“WIN XP”、“XBOX”和“PLAYSTATION2”，这证明微软的XBOX已经成功地吸引了比PS2更多的眼球，这对它在今后的推广也不无裨益。在XBOX刚发售的时候，尤其在北美今年XBOX、NGC两台新主机推出，PS2游戏大军压境的同时，这些消息或许更表现出北美玩家对微软新主机的一种期待，更预示着2002年XBOX的销售会更上一层楼。微软早段时间费尽精力举办的小卖店试玩，环美XBOX游戏宣传等活动，以及花在广告宣传上的5亿美元，终于得到了市场公正的回报。



最新传来的消息更表明，XBOX在日前，击败了NGC获得了CEA的“2002年最佳发明”奖项，这也证明了XBOX的硬件设计得到了广泛的认可。一直以来，任天堂推出的每一台新主机，在美国都能获得这个奖项，偏偏在这一次败给了XBOX，可以说是深受打击。CEA每一年的优胜产品都是由各产业的知名工程师联合评选当年度最佳产品，而且具有极高的公信力，而XBOX获选电子游戏产品项目“2002年最佳发明”，也是为XBOX目前畅旺的销售成绩锦上添花的良好保障。

在市场策略上，XBOX的确也做得很成功。众所周知，微软的人向来在PC界里给人留下的都是一些不好的印象：自大、轻狂、怠慢等等。而在为XBOX所做的工作上面，软件商和市场上的分销商们完全看不到微软有这种恶习。XBOX的开发工具是最让软件商满意的，不但功能强大而且易于开发，几乎没有什么大的BUG。也让人一改对微软BUG多多的WINDOWS带来的坏印象。市场上的分销商们，更称微软是几大主机供应商里最好相处的，实在是让人惊讶不已。

而在对用户的策略上，微软也有它的一套。据统计，目前为止跟随每一台XBOX销售出去的软件为2.7套，远高于PS2刚发售时候的1.5套，甚至也比自称游戏性最高的任天堂NGC的1.9套高出甚多。难道真的是XBOX的软件远比PS2和NGC的首发软件好玩吗？并不是这样。微软只是有效的运用了预定发售要捆绑软件来销售主机的方法促进游戏软件的销售而已。虽然这种销售方法让许多玩家不能随主机买到自己真正想要的软件而不得不另外花钱，从而造成很多怨言，但微软要的就是这种效果。毕竟商场如战场，能奏效的方法就是好方法。

在截至12月8日的第四季美国市场销售统计数字中，索尼的PS2销售了150万台，而微软的XBOX卖出了93.4万台，任天堂的GameCube表现最差，只有65万台左右。XBOX的销售数量，虽然比不上PS2，和上一年PS2刚发售的时候也只是差不多而已，但是别忘记，XBOX有这样的销售成绩是基于PS2和NGC两大对手的竞争下取得的，而去年和PS2竞争的只有一个不成气候的DC和行将就木的N64而已，所以可以说，经历了9月的大冲击之后，XBOX在发售初期取得的成功是惊人的。何况PS2有这么好的成绩是在有《寂静岭2》、《合金装备2》等超大作的帮助下达到的，XBOX可以说是虽败犹荣了。据微软的初步统计，XBOX的销售量在圣诞档期过后，就已经达到了一百五十万！这是与PS2旗鼓相当的一周销量！XBOX能在强敌环伺的环境下取得这么好的成绩，成功的市场策略和宣传功不可没。

XBOX的优势

XBOX的优势，主要在于高度的集成化和良好的本体设计。从家用游戏机的历史我们可以看到，没有一台附带外部设备的主机在和其他主机的竞争里能取得最终胜利的。MD竞争不过SFC，3DO、土星和N64竞争不过PS，DC又最先败下来。那些什么MD-CD、64DD、VCD解码器以至ZIP驱动器等等，没有一个能得到市场广泛的认同，反而增加了消费者购买主机时的迷惑，对主机本体的销售产生了许多负面的作用。反观XBOX的高度集成化，虽然带来了“史上最大主机”这个“美誉”，但的确给消费者带来了很大的方便。所以我们可以看到，虽然XBOX的设计基于PC，但是微软在设计XBOX的时候，却连类似N64的一个内存接口都没有留下来。这样就有利于消费者购买的时候不会困惑于“是否一次投资”、“是否需要不断升级”的疑问之中。

还有相当重要的一点是，XBOX采用了大量的PC配件和技术。这一点，在XBOX没发售前被许多评论家质疑，但在目前看来，微软的这个策略看来是“弊大于利”，还是相当成功的。首先，大量PC配件的应用使得XBOX的产量可以随时调整，不会产生象PS2和DC发售初期产能不足白丢市场的惨况；其次，这也使XBOX在长远的竞争里容易把成本降下来。最后，采用PC的配件还使得微软不需要投入太多的资金去建设生产线，节约了大量的资金来投入宣传里面。就整个消费市场而言，虽然微软的XBOX将抢掉不少原来PC的游戏玩家一说仍然有待时间的验证。但很显然，玩更好的游戏是促使用户升级其老化的PC机的主要原因之一，如果微软能成功的将大众的吸引力转移到XBOX的购买上来，并视之为家庭娱乐项目之一，很显然这对XBOX的销量会产生一定的良性影响。今后一旦XBOX的销量达到微软理想数的时候，微软大可以象推出DVD遥控器一样推出更多的“上网控制器”，“键盘套装”来“发掘”这些XBOX原有的功能。（现在一些狂热的硬件爱好者已经找到能把XBOX的DVD视频控制方式从遥控转为手柄的办法，这就足以证明XBOX要遥控器才能播放DVD其实只是微软寻求更多附加利润的方法而已。）

目前XBOX最受开发商称道的，莫过于XBOX那基于简化版WIN2000的开发和操作系统了。这使得XBOX游戏软件的开发速度大为提升，和PC游戏相互移植的难度也大为降低。据最新的消息，在12月25日下午，由一些XBOX的发烧友自行开发设计的，能在XBOX上玩N64游戏的X64软件就已经作为某个网站送给发烧者的圣诞礼物而放出来了！虽然后来经国外发烧人士的测试，X64的完成度还很低，远达不到哪怕是第一版“BLEEM”的程度，充其量只能看到画面而已，但如此之快的“非专业”开发速度（当然这个模拟器是非官方的）还是让人大吃一惊。XBOX的软件开发有多容易，由此可见一斑。我们可以预料，以后一定会出现许多基于WIN2000开发的XBOX非官方软件，就象以前的DC一样。要在XBOX上播放MP3、运行其它机种的模拟器这些想法，在不久的将来就能得到实现。

内置网卡也是XBOX从失败的DC身上得到的成功经验之一。内置网卡支持宽带接入，使得XBOX可以象DC一样，只需要有网络的支持，就可以直接连上网络，这对于普通用户来说是非常方便的。我们可以比较一下已经失败的DC在网络游戏方面的相对成功和PS2在网络游戏方面的停滞不前，就可以知道“方便”在家用游戏机上网方面是多么的重要。



XBOX内置硬盘的决定，现在看来也对了，PS2加上外置硬盘的售价，就已经比XBOX贵出不少了，在价格上可以说是没有什么竞争力。而NGC不带DVD播放功能和网卡，其199美元的售价和XBOX比起来也并没有什么优势可言。而近期PS2的硬盘还出现了许多的问题，让许多PS2的用户头大不已，而XBOX的内置硬盘就没听说过那么多问题了。看来这次微软在推出XBOX之前，的确站在用户的角度考虑了很多问题，一扫以前微软产品“不体贴、不人性化、不方便”的种种不良印象。

XBOX的真正野心

我们可以拿XBOX的硬件规格来和几年前遭到惨败的微软“维纳斯”机顶盒规格来比一下。然后我们就可以发现，与几年前遭到惨败的维纳斯计划的规格相比，XBOX甚至可以说只是一个“性能提高”了许多的版本而已。有高速的网络接入、带硬盘、带DVD播放功能——可以作为家庭多媒体中心、可玩游戏、采用与PC相近甚至相兼容的配件、基于简化的WINDOWS平台……XBOX已经完全的具备了“机顶盒”的一切条件，所不同的，只是微软把它的游戏功能作为主要卖点，作为一台游戏机来宣传而已。要是微软一开始就说XBOX是一台有强大游戏功能的“机顶盒”，又有谁可以反驳？甚至可以这样认为，要是微软以后推出与XBOX相对应的键盘和鼠标（而这几乎是毫无疑问的），XBOX简直就是一台简化版的PC。在12月初，微软的总裁兼首席执行长官史蒂夫·鲍尔默也承认当初XBOX的产生只是因为微软想做一个全功能的“机顶盒”，后来XBOX变



成了一台专门的游戏机，只是因为软件商的启发而已。而今后XBOX的发展，将会有许多的可能和方向。



微软真正的野心，可能比SONY的更进一步——SONY只是想PS2成为大部分的“家庭娱乐中心”，而微软简直是要把XBOX做成集游戏、互动电视以及简单的电脑功能于一身的“家庭互动中心”。的确，XBOX要通过软件配置成为现在一部配备100M以太网卡的主流PC在我国某些城市就已经能做到通过宽带在网上互动播放电影、点播节目了。那同样集成了100M以太网卡和众多PC尖端技术的XBOX在网络技术领先的欧美国家就更加能做到这一点。况且XBOX内带硬盘和网卡，可以让用户从网上随时下载自己需要的资料或影片，这比起本身不集成网卡、硬盘的PS2和NGC无疑又是一个很大的优点。现在在国际市场上，单一台不太差的主流DVD播放机，其售价就已经超过200美元了，而XBOX可以提供包括游戏、上网、DVD播放甚至互动电视处理的功能，也不过是300美元左右的售价，对用户的诱惑无疑是巨大的。

在NGC和XBOX推出以后，我们可以清楚地看到，至少在目前，NGC走的还是低年龄层的路线，暂时它并没有和XBOX、PS2的市场发生太直接的冲突。NGC的策略可能是先尽量低调，等到站稳脚跟以后，明年再用比如《生化危机》、新版《星际战士》之类的作品来冲击PS2和XBOX的市场。

而XBOX呢？一上来就摆明了和PS2竞争。为什么微软要这样做呢？难道它真的是以为自己财大气粗就可以无所顾忌吗？并不是这样的。微软只是想一早就明确XBOX在用户群心目中的形象。任天堂在NGC上的策略和它以前的主机一样，是通过游戏优秀的内涵与无与伦比的可玩性，慢慢吸引真正的玩家，所以它并不急于和PS2正面冲突。而XBOX则不同。它的优势不是在于游戏的可玩性和内涵上。它必须在一开始就强调比PS2更多的功能和更方便的应用，以吸引那些普通层面上的消费者。所以XBOX只能选择和PS2来个正面冲突。

现在在欧美，软件商对XBOX的支持并不亚于对当初PS2的支持，加上富有诱惑力的价格和众多的功能，只要微软能尽量把更多的新服务投入到用户的实际应用中去，XBOX打败PS2的机会并不小。微软一再保证XBOX会在发售后的6个月之内开始提供宽带网络服务，除了是要让用户尽快感受到XBOX所带来的娱乐方式的真正改变外，另外就是为了以后提供一系列网络服务尽快铺设好平台。

要是微软真的能做到把XBOX的多功能与强大的机能同时发挥出来的话，说不定XBOX真的能象昔日的PS一样一鸣惊人，成为电视游戏机的王者……

以前，微软做软件的时候，每次进入一个新的市场，总是能后来居上占据第一。

难道，到了硬件上，这个定律仍然适用？

短消息

■美国Acclaim公司在DC上推出的《18轮大卡车》受到好评后，官方于近日决定将此游戏移植到NGC。可惜这次的NGC版只是所谓的移植，并不会有任何画面的提升和原创模式出现，该游戏预定于今年推出。

■SEGA母公司CSK集团自从总裁大川功病逝后，对于参与游戏产业的兴趣越来越低，除了在去年10月份宣布出让ASCII股份之外，现在也准备脱手日本游戏/电脑大型连锁通路“T-ZONE”的股权。按照CSK集团的计划，它将回归原本情报网络的老本行，淡出游戏产业。不过现在CSK集团仍然是SEGA最大的股东、SEGA AM2也是隶属于CSK集团，或许CSK集团要完全脱离游戏产业还要很长一段整顿时间吧。

■据日刊《电击王》的消息指出，NAMCO正在与ENIX合作，共同开发2款对应PS2的ONLINE游戏。据称这2款ONLINE游戏将统一使用SQUARE的《最终幻想 XI ONLINE》服务器，详细情况请继续关注本刊的续报。

近期新作发售时间

PLAYSTATION

1月下旬	《SIMPLE CHARACTER 2000 SERIE 超根性青蛙》	ETC	BANDAI
1月24日	《东京魔人学园外法帖》	S·RPG	ASMIK
1月31日	《beatmania 6thMIX+CORE REMIX》	ETC	KONAMI
1月31日	《SOUL ENGINE》(PSone Books)	SLG	NAMCO
2月7日	《首都高 BALLTE》(PSone Books)	RAC	元气
2月7日	《玉茧物语》(PSone Books)	RPG	元气
2月7日	《HOSHIGAMI 星沉之大地》	S·RPG	MAXFIRE
2月14日	《山脊赛车4》(PSone Books)	RAC	NAMCO
2月14日	《MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.4》	ETC	SUNSOFT

PLAYSTATION2

1月1日	《A列车DE GO 2001 PERFECTSET》	SLG	ARTDINK
1月1日	《GT 赛车 东京概念车赛 2001》	RAC	SCEI
1月1日	《NBA LIVE 2002》	SPT	EA SQUARE
1月24日	《MADEN NFL SUPERBALL 2002》	SPT	EA SQUARE
1月31日	《VR战士 4》	FTG	SEGA
1月31日	《格兰蒂亚X EXTREME》	RPG	ENIX
1月31日	《HYPER SPORTS 2002 WINTER》	SPT	KONAMI
2月7日	《SMASH COURT PRO TOURNAMENT》	SPT	NAMCO
2月14日	《太空频道5 PART2》	ETC	SEGA
2月27日	《KEYBOARD MANIA II 2ndMIX & 3rdMIX》	ETC	KONAMI
2月28日	《异度传说》	RPG	NAMCO
2月28日	《山顶街3》	TAB	ENIX
2月未定	《三国志战记》	SLG	KOEI
2月未定	《SOUL REAPER 2》	ACT	EYEDS INTERACTIVE
2002年春	《创造球会 2002》	SLG	SEGA
2002年春	《AUTO MODELLISTA》	RAC	CAPCOM
2002年春	《枪下游魂3 恐龙危机》	STG	CAPCOM

DREAMCAST

1月17日	《樱大战 MEMORIAL PACK连MEMORIAL DVD》	SLG	SEGA
2月7日	《樱大战2 MEMORIAL PACK连MEMORIAL DVD》	SLG	SEGA
2月7日	《不可思议的迷宫 风来之西林外传 女剑士飞鸟见参》	A·RPG	SEGA
2月7日	《J LEAGUE SPECTACLE SOCCER》	SPT	SEGA
2月14日	《太空频道5 PART2》	ETC	SEGA
2月28日	《MILKI SEASONS》	AVG	KID
2月28日	《WEAKNESS HERO TRUMAN DC》	ETC	FORTY FIVE

NINTENDO GAME CUBE

1月31日	《HYPER SPORTS 2002 WINTER》	SPT	KONAMI
2月14日	《VR射手3 Ver.2002》	SPT	SEGA
2月22日	《动物番长》	ETC	任天堂

GAMEBOY ADVANCE

1月1日	《格斗之王 EX》	FTG	SNK/MMV
1月11日	《PAC MANCOLLECTION》	ETC	NAMCO
1月17日	《宇宙巡航机》	STG	KONAMI
1月17日	《SNAP KIDS》	ACT	ENIX
1月25日	《TOMATO ADVENTURE》	ETC	任天堂
1月25日	《罪恶克星 X》	FTG	SAMMY
1月31日	《HYPER SPORTS 2002 WINTER》	SPT	KONAMI
1月未定	《街霸ZERO 3 UPPER》	FTG	CAPCOM
2月8日	《BLACK BLACK》	RPG	CAPCOM
2月14日	《CLIMAX TENNIS POCKET》	SPT	KONAMI
2月22日	《DOMO君之不思议电视》	ETC	任天堂
2月28日	《大盗伍佑卫门 NEW ENGINE 出动》	ACT	KONAMI
2月28日	《JLEAGUE POCKET 2》	SPT	KONAMI
2002年春	《光明之魂》	A·RPG	SEGA

至爱排行榜

GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP

日本游戏最新销量排行榜

TOP 20 2001年12月[illegible]日～[illegible]月[illegible]日

名次	游戏名称 / 厂商 ■ 机种 ■ 类型 ■ 发售日 ■ 本周销量 ◆ 累计
1	超级马里奥ADVANCE 2 NEW 任天堂■GBA■ACT■2001-12-14■14万3258套◆累计 27万0176套
2	全明星大乱斗DX 任天堂■NGC■ACT■2001-11-21■13万9700套◆累计73万5570套
3	游戏王5 专家版2 NEW KONAMI■GBA■ETC■2001-12-20■13万0257套◆累计13万0257套
4	古惑狼4 爆热！魔神力量 NEW KONAMI■PS2■ACT■2001-12-20■11万4384套◆累计11万4384套
5	机动战士高达 连邦VS.吉翁DX CAPCOM/BANDA■PS2■ACT■2001-12-06■7万5173套◆累计58万3674套
6	桃太郎电铁X 九州编 HUDSON■PS2■TAB■2001-12-13■7万2457套◆累计19万8055套
7	合金装备 索利德2 自由之子（含限定版） KONAMI■PS2■ACT■2001-11-29■6万8445套◆累计70万1585套
8	勇者斗恶龙IV ENIX■PS■RPG■2001-11-22■6万7944套◆累计98万3570套
9	心跳回忆3 在约定的那个地方（含限定版） NEW KONAMI■PS2■SLG■2001-12-20■6万6256套◆累计6万6256套
10	特鲁尼克大冒险2 ADVANCE NEW ENIX■GBA■RPG■2000-12-20■6万3874套■累计6万3874套
11	动物之森+ 任天堂■NGC■ETC■2001-12-14■6万0045套◆累计15万5023套
12	世界足球胜利十一人5 最终进化版 KONAMI■PS2■SPG■2001-12-13■5万9961套◆累计22万8191套
13	PIKMIN 任天堂■NGC■RTS■2001-10-26■5万7555套◆累计29万8050套
14	索尼克大冒险2 BATTLE NEW SEGA■NGC■ACT■2001-12-20■4万8333套◆累计4万8333套
15	杰克和达斯特 旧世界的遗产 NEW SCEI■PS2■ACT■2001-12-20■4万6282套◆累计4万6282套
16	胜利海报5 NEW KOEI■PS2■SLG■2001-12-22■4万3889套◆累计4万3889套
17	洛克人EXE 2 CAPCOM■GBA■A·RPG■2001-12-14■4万1465套◆累计9万5508套
18	浪漫沙加 NEW SQUARE■WS■SPG■2001-12-20■3万7284套◆累计3万7284套
19	[illegible] ASCII■PS2■ETC■2001-11-15■3万6936套◆累计24万7433套
20	索尼克ADVANCE NEW SEGA■GBA■ACT■2001-12-20■3万6100套◆累计3万6100套

短评：任天堂的确了不起，在年末商战中居然抢占了冠亚军的宝座，而且自己主机上的游戏在前20强中占据了9席，其中自己的嫡系部队占据了4席。看来久多良木健这个年过得不好喽！对任天堂的手段心领神会的KONAMI和ENIX也不甘落后，各有多款游戏入围。自从改跟KONAMI混后，HUDSON的日子也好过了不少，这次凭借一款日本人气一流的《桃太郎电铁X 九州编》一举杀入十强，这也是多年未有过的盛况了。但KONAMI也有自己烦心的地方，号称TV GAME恋爱游戏之王的"《心跳回忆》系列"的最新作，在第一周居然只卖了6万多份。虽然这种游戏本来就不可能卖得很好，但如此成绩未免也太难看了吧！再就是我国玩家极其期待的《MGS2》在日本终于艰难地突破了70万大关，如果能过百万，小岛秀夫可以算是在全球都博得了个头彩了。



广东肇庆市的江枫朋友：

你好！

非常感谢你寄来热情、中肯的建议信。因为"排行榜"有它一定的局限性，怎样增强其可读性一直是我探索的方向。你在信中提出的宝贵建议和意见我已经反复揣摩多次，看完你的信后使我又有了新的灵感和动力，我会努力将一些好的想法付诸实施。由于某些工作的周期比较长，在这里还需要广大读者朋友的积极配合。敬请期待全新感觉的"至爱排行榜"。

日本最新主机销量排行榜

2001年12月3日～2001年12月9日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
PS2	10万3141台	294万8599台	48.5%
NGC	5万2806台	52万6056台	24.8%
GBA	3万8887台	359万9011台	18.3%
PSone	7068台	20万2946台	3.3%
DC	5232台	27万4256台	2.5%
WSC	3187台	27万3101台	1.5%
GBC	2013台	48万5879台	0.9%
N64	296台	7万2825台	0.1%
其他	395台	17万4038台	0.1%

日本街机排行榜 TOP10

名次	游戏名称	类型	厂商
1	德比赛马俱乐部 2	赛马	SEGA
2	VR战士 4	FTG	SEGA
3	铁拳 4	FTG	NAMCO
4	机动战士高达 连邦VS.自护DX	ACT	CAPCOM
5	格斗之王 2001	FTG	EOLITH
6	太鼓之达人 2	MUC	NAMCO
7	POWER SMASH 2	SPG	SEGA
8	CAPCOM VS. SNK 2	FTG	CAPCOM
9	VR射手 3	SPG	SEGA
10	化解危机 II	光枪STG	NAMCO

短评：除了《化解危机 II》之外，榜上其他的几位都是老面孔。不过《格斗之王2001》在无声无息之中又向上攀升了一步。看了罗严塔尔对日本专卖店老板的采访后我才知道原来SNK在日本也有如此高的人气，真是太可惜了。相信《格斗之王2001》对广大SNK迷来说应该是个安慰吧，至少要比GBA上的那个《格斗之王EX》要强上不知多少倍。我始终并不懂《德比赛马俱乐部》有什么好玩的，真想亲自玩上一把……

特稿 梦之对谈

宫本茂 VS 中裕司

◆两人第一次接触的时候。

◆《马里奥 64》没有续作的原因。

◆两人制作游戏的秘辛，对各自新作的看法。

◆两人会有什么样的合作。

■两位日本游戏泰斗的首次对话[illegible]

——《马里奥》的开发者宫本茂先生和《索尼克》的开发者中裕司先生之间的对话可以说是一件很具有历史意义的事。请问两位以前认识吗？

宫本茂（以下简称宫本）：我们曾经有过几次间断的交谈，但像今天这样正式的对话还是第一次。以前就久仰大名（笑），我们的第一次见面……那是十年前的事了。就是在《索尼克》推出后的展会上第一次见面。

那时《创世纪 AFTER WORLD》的制作人罗特·布里提斯（创世纪系列的制作者）正在说明游戏呢。

中裕司（以下简称中）：您记得可真清楚啊，那可能就是我和宫本先生的第一次接触吧。在游戏会展上，罗特·布里提斯（“《创世纪》系列”的制作者）说明《创世纪 AFTER WORLD》的时候，从我的背后有人问道：“这个很有意思吗？”。我回头一看，原来是宫本先生。那就是我和宫本先生的第一次见面时的场景，我想那还算不上真正的对话吧（笑）。

■话说天才的制作者和游戏之神

——中君对宫本君有什么样的印象？

中：嗯！在我的感觉中，他是一个我永远都无法超越的制作者，现在也还是这种感觉。

宫本：老喽！（笑）

中：不仅是游戏方面，年龄方面我也是无法超越。（笑）以前 SEGA 的上司就一直对我们说：“你们要战胜任天堂。”但是，说到战胜，我们想得更多的是希望能够创作出一些能够与任天堂并驾齐驱的作品。

——所以就创造了《索尼克》。

中：嗯，不过两个完全相同的东西是没有胜负可言的，所以我们决定了走不同的路线。在这种情况下开发出《索尼克》……但是，当我们看到《马里奥 64》时，发现还是无法赶上，我们刚感到能够有点资格与之并驾齐驱，他们又推出了更加优秀的游戏了。

宫本：哈，是不是赶上，还是要让消费者来决定，所以我们也不敢稳坐泰山，所以只能拼命逃跑（笑）。

中：哈哈哈哈！

宫本：现在已经被追赶到美国来了。

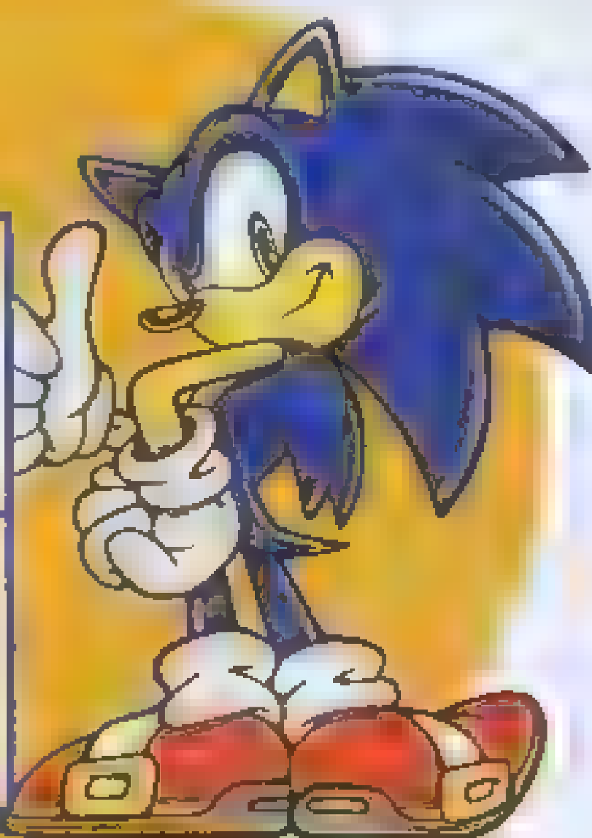
中：《马里奥》的销售量已经达到一亿套，完全无法超越啊。

■跳跃动作游戏元祖眼中的《索尼克》

——宫本君最初看到《索尼克》时，有什么样的感想？

宫本：自从《马里奥》推出以后，出现了很多类似这种跳跃动作游戏系统的游戏。其中的《索尼克》可以说是独具特色的。我对这款游戏的感觉是：“虽然显得有些不太成熟和粗糙，但一定是一个真正懂得游戏快感的人制作的”。嗯，当时我也很年轻啊。（笑）

■两位泰斗在游戏制作中共同面[illegible]



——刚才中君说感觉很难超过宫本君，为什么呢？

中：是啊……说到 SEGA，管理层总是这样说：“制作完游戏！快点啊！要按期发售！”。我们在游戏完成后仅仅只有几个星期的时间来调整。但是我们总是觉得，如果能够再多一些调整就好了，要是能够更认真一点，就可以创造出更好的作品。宫本君有没有不同的感觉？

宫本：我们以前和 NAMCO 也有同样的想法。在 NAMCO 的开发体制中，游戏完成后用来调整的时间相当充足。他们很了解游戏。我们也在调整工作上花费相当多的时间。有道是：“创造一个品牌要花 5 年时间，而要毁掉一个品牌只要 2 年”。

中：我真希望有机会能够和宫本君共事一次，我对宫本君怎样制作游戏非常有兴趣。

宫本：一直做到深夜。

大家（爆笑）

中：是吗？我的感觉中，任天堂的同仁们不会那样辛苦一直工作到深夜吧。我一直认为你们只需要在正常的工作时间就能够制作出非常优秀的作品。我们可是经常“呜哇哇”地干到深夜。（笑）

宫本：这种情况到哪里都是一样的呀。（笑）嗯，是啊是啊，我们开发小组经常被责备，说我们拖延交货时间。但这只是公司方面严格日期的说法，该调整还是要调整。我们也只是常常对公司方面说：“我们努力在规定日期完成”。就是这样的……

中：还在提示板上写上发售日，12 月哦！（笑）

宫本：所以，大家都公认我是一个工作没有效率的人。其实这大错特错，对于我来说，我是尽量提高工作效率，加快工作进度。

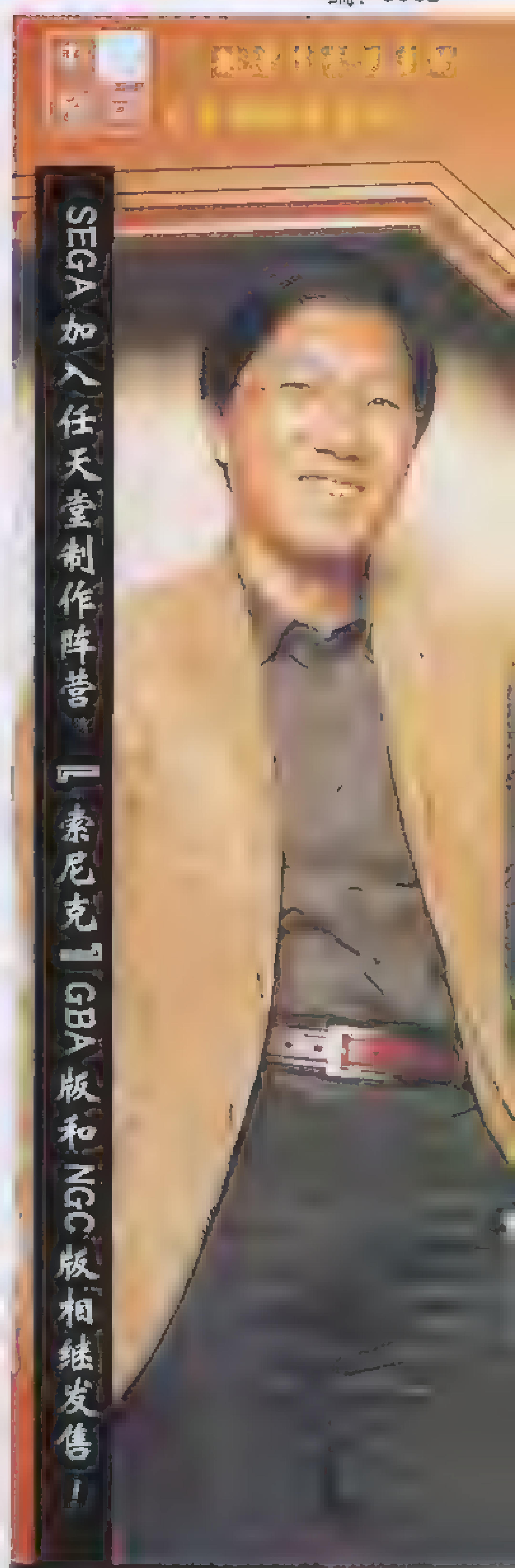
——这可真有趣！（笑）

宫本：但是，我们和公司的想法也是一样的。我们也是希望能够尽快尽早完成调整工作。

中：但是越到最后，想要做的事就越多，总是感觉到“这地方如果再有一个小时来调整会做得更好”。这种感觉一次又一次出现。

——这是举世公认的烦恼啊。

宫本：做得很顺手的时候，大家都会很努力。但我就会说：“这样真的好吗？”，用来哄前来谈判的开发小组人员努力进行调整工作（笑）。但是，能够让开发人员在兴奋的状态下工作非常重要，因此我常用“开发小组的所有人都是很有创造力的”这一句非常含糊的话语来鼓励他们。让开发小组的成员更有自尊，会有“如果照原来的方法做下去，那就是对自己的一种污辱”这样的想法，从而做得更好。



■3D 化之后的变化

宫本：但是最近的游戏制作变得很有乐趣了。即使是游戏的准备阶段也变得如此。我在制作《马里奥 64》时就有这种感觉了……比如剧本上这样写道：“爬上棒端，倒立挥手……”。把这段剧本手绘成动画时，以前要花好几个星期的时间，但现在只要 4 天左右就可以完成了。

——是吗？

宫本：我就是从那一次开始感到速度可以加快了。相信中君制作 3D《索尼克》的时候也感到了可以加快的部分了吧。

中：游戏的制作本身比动画要花更多的时间，不过 2D 比 3D 更容易理解，而且 3D 的游戏场景更广阔，在调



整时，无论如何都会花费相当多的时间……

宫本：在2D制作时，有时候一个点阵的调整都非常要命，这种感觉做下来真是很不容易。我认为3D系统，对于玩家来说是非常含糊的，但是即使含糊也要制作得很有乐趣。

中：在游戏大部分完成时，只要稍微缺少一点动作游戏的乐趣，那也是非常恐怖的……

宫本：是这样的啊。

中：从这种意义上来说，这次的《索尼克ADVANCE》的制作是非常愉快的。我在想，如果能在以前的3D版中也加入2D版那样的乐趣该有多好。

宫本：我认为2D的就是游戏感觉，而3D的则主要强调的是存在感。所以《塞尔达》就试以3D形式来制作了。制作3D《马里奥》时，是想看到"3D的马里奥"。

中：原来这样啊。

宫本：因为想看到3D的生动的马里奥，所以才制作了3D《马里奥》。《马里奥64》没有续编的原因就在于此。

■既有快乐也有不安

——对这次《索尼克》在NGC和GBA上推出，中君有什么样的想法呢？

中：以前我们一直都是硬件的竞争对手，所以也一直会想，如果是在任天堂的主机上制作会怎么样。

——是这样啊。

中：说到任天堂，从过去到现在都是玩具感觉的游戏为主导，我感觉非常好。而SEGA在针对儿童游戏的开发方面就不如任天堂，以往还有"高技术SEGA"的说法，SEGA游戏基本上是面对成人的。公司色彩是很有影响力的，也就是在有这种不同的色彩下，就算制作同一个游戏，其销售方法和玩家的感受都会不同。尽管这样，公司方面还是要求我们制作一些能够夺取任天堂的用户层的作品，我们虽然拼命努力，但还是没办法夺取到这些用户层。不过呢，这一次的《索尼克》再也不会有这种情况了。（笑）

——是否感觉加入任天堂的制作阵营是一件很好的事？

中：既有快乐，也有不安。托玩家所持有的"SEGA就是拥有DC主机的SEGA"这样好印象的福，我们才卖出了好多游戏。但这样既有好的一面，也有不好的一面，因为这一次我们没有这个依靠了……所以年底我们最终会有什么样的成绩，我心里实在没有底。（笑）

宫本：今年年底《马里奥》不会上市，因为《索尼克》推出，所以才故意推迟。（笑）

中：（笑）因为最初听到宫本先生NGC上最早出的是《路易的鬼屋冒险》时，就想到一定要在今年年底推出《索尼克》，因为没有了《马里奥》，这可是我们一个难得的好机会。（笑）

宫本：《马里奥》出了以后，接下来推出的就是《索尼克》……总之就是每隔一年就会出一个。（笑）

■在任天堂阵营下的新形态

——对NGC和GBA的互动的尝试，您有什么感想？

中：任天堂方面在发表这一消息时就说："一定要这样做！"。所以我们是匆忙应对，之后的很多事都非常不容易。

宫本：因为是新硬件的尝试，没有什么可以参考的先例，所以中君所表现出来的积极尝试态度很值得鼓励呀。

中：还不是因为我太喜欢硬件的缘故。由于SEGA退出了硬件市场，这方面的喜好反而无处发挥了，所以还要多亏了能够使用你们的硬件了。（笑）

——对作品有什么自我评价？

中：因为是携带式游戏机，又可以让4个玩家很轻松地同时连机游戏，所以能让人在动作游戏中通过竞争获得不同乐趣。另外游戏对应多个卡带连机，还能与NGC连动，相得益彰，真的好棒。

宫本：会推出相对应的限定版GBA吗？

中：如果有"索尼克颜色"的GBA的话，那可真不错哦。（笑）

——好想要啊（笑）

中：如果能让做的话那就太好了。（笑）

——在NGC和GBA上制作《索尼克》之后，有什么新的创作计划吗？

中：新的创作……要说做的话，也可以说是已经正在做了。（笑）

——啊！是吗？

中：其实本来是想在《索尼克》推出之前上市的，但是现在还要花相当的时间来制作，目前正处在不断完善的阶段。（笑）

■看到《PIKMIN》感到后悔

中：看来还是没有办法战胜宫本君呀。我非常羡慕他制作的《PIKMIN》。我也曾经尝试着做过那样的作品。实际上我非常喜欢《旅鼠》这样的游戏，我刚打算把它制作为一部很有现代感的作品的时候，突然发现让宫本君已经抢先一步了。（笑）

宫本：说起来，《CHUCHU火箭》中也有很多同时行动的角色。

中：那也是所谓的"在次世代机上的100只连动"。硬件进化后，一个应用方向是游戏画面越来越精美，另一个应用方向就是让大量的角色同时出现在画面上。正当我也想在这方面进一步大做文章的时候，宫本君的《PIKMIN》就出现了。

■马里奥、塞尔达、索尼克和……

——中君有什么想对宫本君说的吗？

中：有啊，希望宫本君的《塞尔达》能够早日面世，（笑）啊，当然《马里奥》也是。

——这对于宫本君来说可就是一种压力呢。

宫本：嗯，年底没有推出也是为《索尼克》扫清道路啊。（笑）

中：是这样啊。（笑）

宫本：不管是《塞尔达》还是《马里奥》，都已经形成了一个即使没有我也可以制作出来的体制。因为已经招到了形成这个体制的开发人员，《塞尔达》就是那样的。（笑）当然人们对此的评价有好有坏，但是我却很喜欢这种体制。在手绘创作阶段我不会听各方面的意见，只有真正开始制作后我才会征求最初的意见。

■宫本茂致中裕司的声援

——和中君这样强大的对手同台竞技，作为前辈的宫本君有什么样的想法？

宫本：中君的成功之后就想继续制作下一步作品的强烈的第一线意识非常不错。希望你们能作为一个游戏制作组而展开好的活动。仅此而已。一个好的游戏制作组就是能让业界越来越活性化。

——是的。

宫本：另外，中君还有一个很好的地方。例如：如果将游戏作为一种时尚来考虑的话，10年以后就成为古董了；但是将其作为一种事物的价值来考虑的话，即使过了10年也不会变得古旧。把这里的"事物的价值"说成是一种"标准"也可以。而中君就是这样一个制定标准的为数不多的人物。

中：承蒙如此抬举，感动万分！

宫本：我们也不想输啊，如果一直让SEGA超过任天堂那对我们来说就不太好了。（笑）

■能否实现梦的共演？

——作为这次见面的纪念，应该会有某种合作吧？

中：如果索尼克哪一天能够出现在《全明星大乱斗》中，那就是我的一大喜事。（笑）实际上，以前我们就已经和《全明星大乱斗》的制作者谈过这件事。如果是在"SPACE WORLD"（编注：任天堂公司的独自展示会）提起这件事，他们可能会说"你要是早点说的话……"（笑）

——那么以后索尼克会能加入吗？

中：请加入那个速度极快的角色呀。（笑）

宫本：只要SEGA方面可以，我们随时恭候。这样说好吧。（笑）



文：ACE飞行员

PS2的7大游戏模式

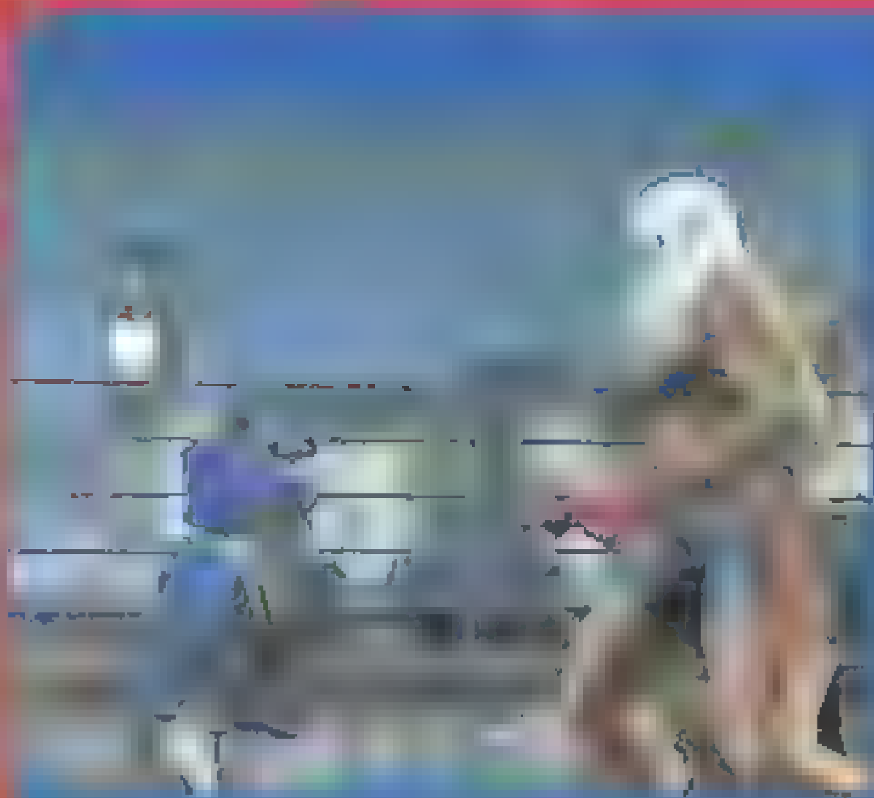
PS2	SEGA/AM2	FTG	1-2人
	预定2002年1月31日发售		40格
CD-ROM	对应专用控制摇杆 PS2专用硬盘		

ARCADE 街机模式

完全再现街机版的游戏模式。玩家同样可以在全部13位各具特色的人物当中选择一位和剩下的12位角色进行对决。可以说是游戏最基本的模式。这次的最终BOSS仍然是掌握着故事……的谜团的水银战士DURAL。在街机版中只要达成一定条件，就会出现和平时状态完全不同的透明DURAL和玩家作最终的决战。相信PS2版也会将这个隐藏要素移植过来。



VERSUS 对战模式



在对战模式中，玩家可以随意对时间、体……的最大魅力就是人与人的对战。虽然现在暂时……

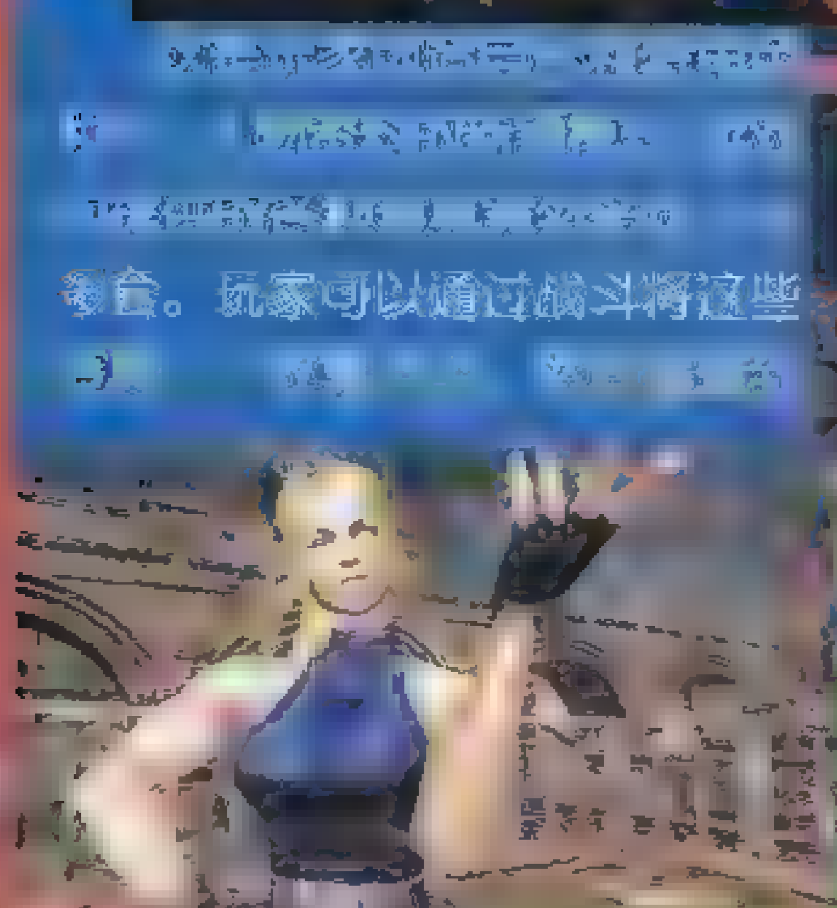
SEGA-AM2 最强精锐部

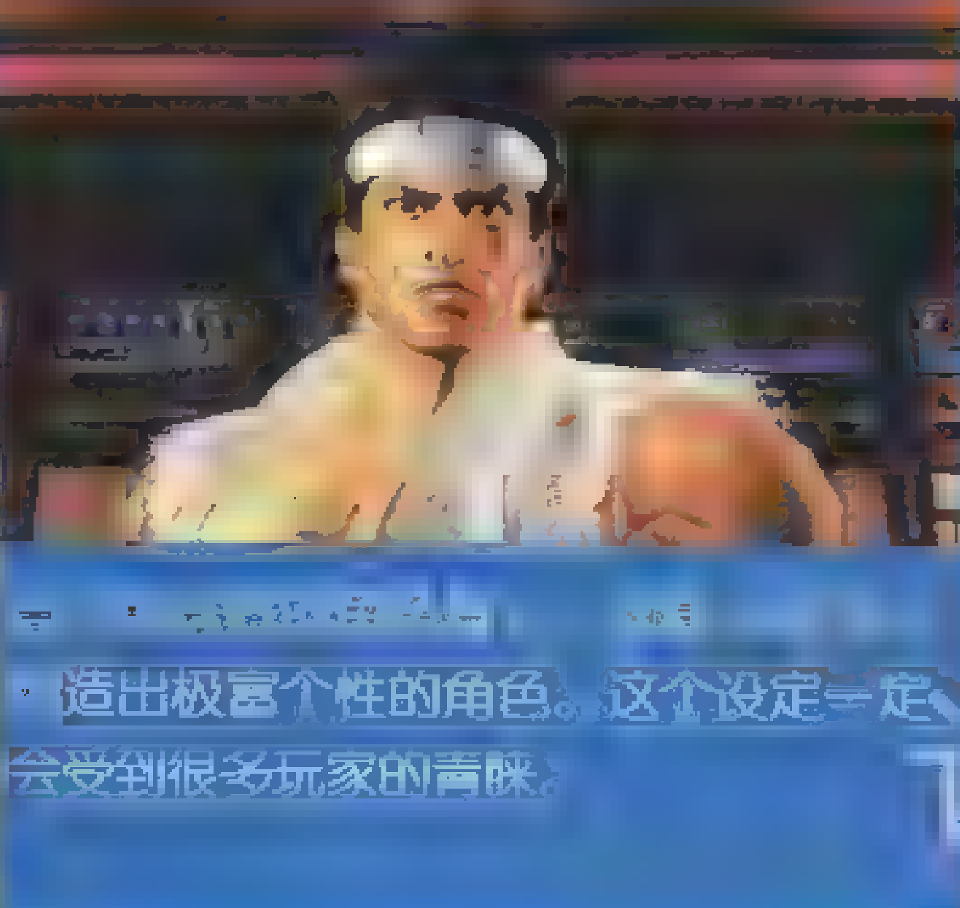
KUMITE 组手模式



KUMITE的日文汉字就是“组手”……上虽然并不支持网络对战，但是玩家可以……定，玩家只要打倒CPU，同样可以取得相……在PS2版中共收录了200名以上的CPU对手，甚至包括以日本《VR战士4》王者……大家意想不到的人物哦。笔者最期待和Yu Suzuki（铃木裕）对战的那一刻^_^。

DATA FILES





……装备。玩家可以通过格斗将这些……造出极富个性的角色。这个设定一定会受到很多玩家的青睐。

直击《VR战士4》（PS2版）开发访谈

虽然SEGA已经向媒体公开了很多有关PS2版《VR战士4》的情况，但还是有一些细节不够明朗。以下是PS2版的开发负责人片冈洋的专访内容，从中我们也可以获得不少有关PS2版《VR战士4》的最新资讯。



片冈洋
SEGA-AM2企划开发部部长
PS2版《VR战士4》总负责人



——现在游戏的开发进度如何？

片冈：可以说街机版的移植工作已经顺利完成了，现在的任务就是结合PS2的硬件特点使游戏画面的素质得到进一步的提高，其他剩余工作就是进一步完善PS2版的原创模式。由于PS2的硬件特性和NAOMI2有很多不同，如何利用PS2来实现和街机相同素质的画面表现的确让我们伤透了脑筋。不过经过一番辛苦努力，背景和人物的质感等各方面的表现都可以和街机相媲美。



——我感到奇怪，游戏街机版8月份才正式推向市场，而PS2版即将于明年1月31日推出，之间相隔这么短的时间，这么快就推出家用机的版本理由是什么？

片冈：我们研究PS2的硬件机能、开发工具的工作环境这些准备工作早在一年前我们就开始进行了（大概吧）。不过真正开始进行移植工作还是在《VR战士4》街机版推出之后，所以从时间上来说的确有点紧迫。移植游戏总不能像开发

TRANINING 训练模式





A.I. SYSTEM



REPLAY 重放模式



队参入 PS2 第一弹！！！

销售目标直指 60~100 万套　精锐开发阵容 约 30 名（+?）

游戏那样花掉近一两年的时间吧，我们希望以最高的效率进行移植工作，同时我们也希望借助PS2在日本700万台的高普及率带动街机市场。希望那些玩过PS2版《VR战士4》的玩家都能到街机厅去继续操练…… 我们期待着这种相辅相成的效果出现！



——如果要使街机版和PS2版形成相辅相成的效果，那必须达到两者具有互换性这一前提，也就是说PS2版可以当作街机100%的移植版本了？

片冈：如果说“100%移植”，可能许多玩家都不会同意，会因为“找到这里不同，那里不一样……”而发怒，不过游戏的模式其实是完全一样的（笑）。最起码我可以保证这是在我手上移植度最好的一款游戏。由于硬件上的差别，从肉眼所能看到的部分虽然一定会存在着不同点，不过参与PS2版的《VR战士4》的移植人员中包含了很多原来街机版的制作人员，可以说这次是AM2全体总动员来移植这款游戏，从游戏整体上来说我认为已经是非常完美了。

——您能够具体谈一下大家最关心的PS2原创模式吗？



片冈：当然可以。首先“ORIGINAL MODE”中的训练模式就有3种不同。在“FREE TRAINING”中可以任意调节各种参数进行练习，节奏的快慢也是可以调节的喔。如果阁下不擅长连续技的话，还可以在“COMMAND TRAINING”进行强化训练。最有特点的就是“TRAIL”了，玩家设定好了需要挑战的课题之后，可以通过完成不同的题目使自己的格斗水平变得很强。

——原来如此，看来练习模式是前所未有的充实。在今年TGS秋上游戏监制铃木裕先生曾经提过：“A.I. SYSTEM会十分有趣”，这到底是一个怎样的模式？

片冈：游戏中玩家可以自行制作创造自己心爱的角色并储存到记忆卡中，以后还可以不断地培养，改变他的造型和能力等等。如果将这个制作文件选择成A.I.的话，玩家就不能再对他进行控制，换句话说就是交给CPU去战斗了，在战斗中如果玩家觉得角色的招式运用合理就按下〇由CPU记录下来，如果觉得不合理就按下X取消，以后CPU就可以根据不同情况作出判断，A.I.也会不断地成长。

——如果两块记忆卡都存储有A.I.资料的话，那么可以进行对战吗？

片冈：当然可以了。除此之外，还可以将A.I.送到其他模式进行战斗，看它到底有多厉害。在战斗中你要不断为他加油、打气喔，A.I.还会继续成长，非常有趣。

——还有什么PS2版本的原创模式吗？

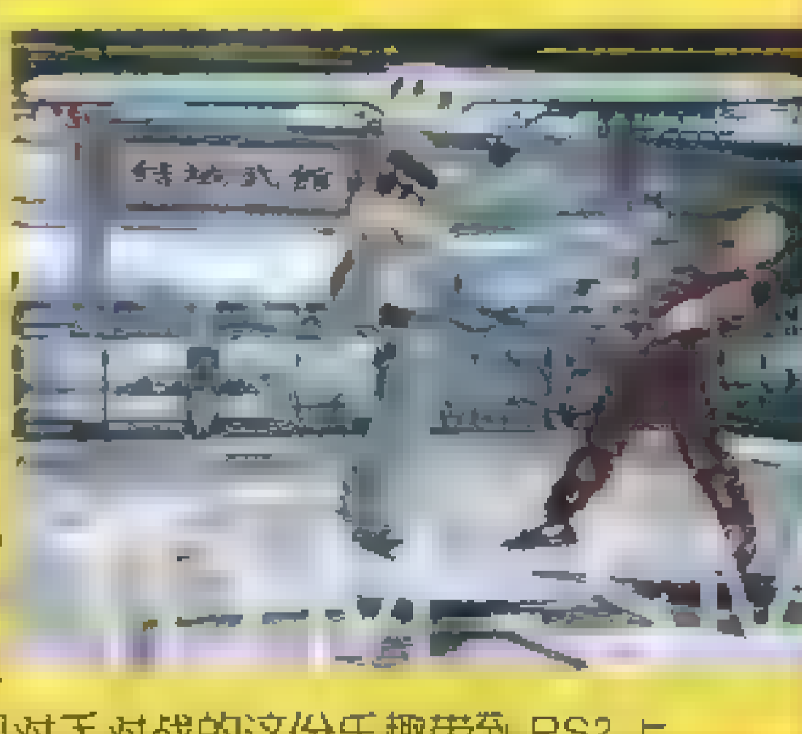
“KUMITE”又是一个原创模式，玩家大致上可以把“KUMITE”假想成一个街机中心，玩法也和真实情况接近，只是对手换成了CPU。只要打倒它们就会[illegible]上的道具，而且还会出现很多实际存在的[illegible]，也是我们有针对性地进行开发的，其中还会有大家所熟悉的人士喔。



——PS2能够连接到“VF.NET”上吗？

片冈：的确非常可惜，PS2不能连接到VF.NET上。这是因为PS2通信环境的造价和主机普及数量之间失去了平衡，如果要想使PS2连接到VF.NET上这个成本是很高的，虽然现在PS2在日本的普及率已经很高了，但是仍然没有达到我们的要求，再加上我们开发PS2版《VR战士4》的目的是为了带动街机市场的繁荣，所以最后这个网络计划还是取消了。PS2版中同样会出现丰富的编辑功能，玩家同样可以体会到创造角色的乐趣。我们的希望是无论是上级玩家，还是从来没有接触过《VR战士4》的人都可以通过PS2体会到《VR战士4》的无穷魅力，如果说街机中心是高手的竞技场的话，那么PS2就是最好的训练场。

——最后您还有什么话要对PS2的用户说吗？



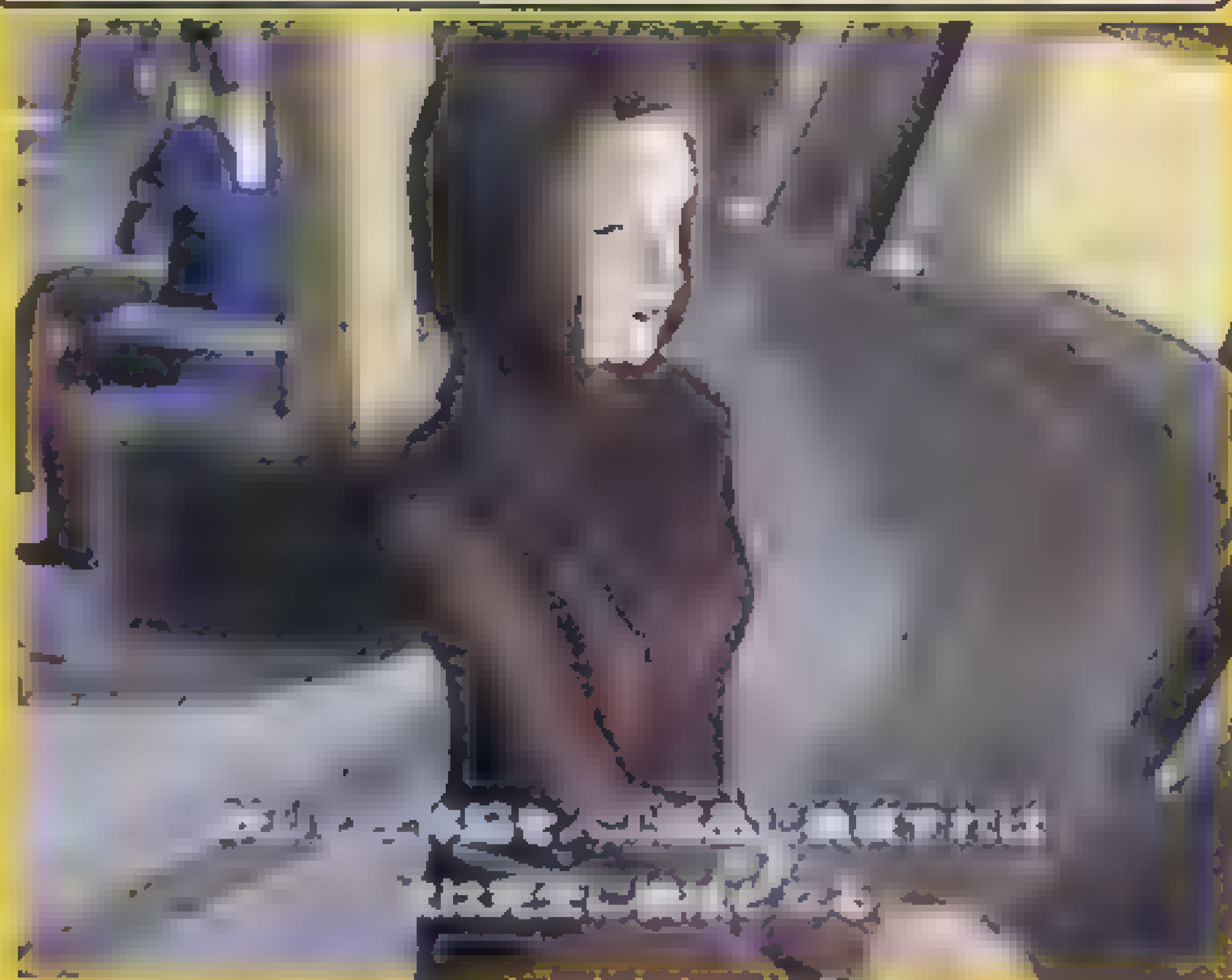
片冈：在PS2版《VR战士4》中，你们将看到[illegible]其他游戏所没有的[illegible]样能够将与不同对手对战的这份乐趣带到PS2上。

文：慕容非

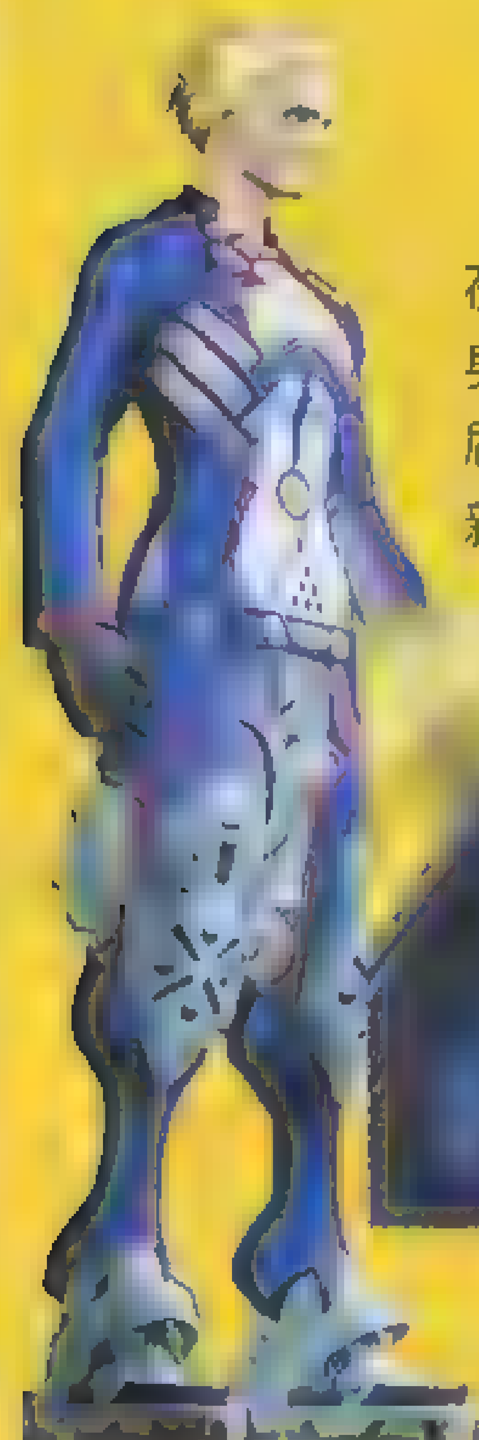
Xenosaga



距离《Xenosaga》发售的日子越来越近了，NAMCO又放出了一些新的相关资料。以前特喜欢《Xenogears》，不知今作是否能和以前的剧情相结合起来，让我们拭目以待吧。



PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2002年2月28日发售		未定
DVD-ROM	对应DUAL SHOCK2振动手柄、8M记忆卡		

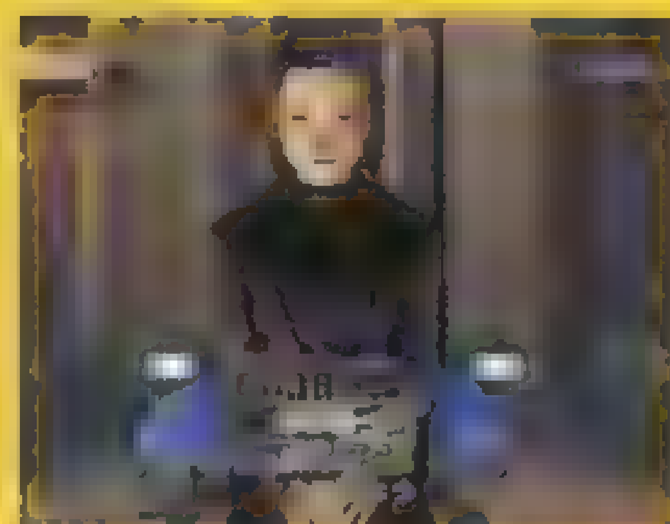


ジギー

战斗用机器人，实际上他以前是个完整的人，在30岁的时候因公殉职，临死前他自愿捐出自己的身体，用来进行“战斗改造人”的试验。试验成功后他被派到“联邦接触小组委员会”，如今又有了新的任务——保护モモ。









ユリ・ミズラヒミ

她是モモ的监护人，也可以说是モモ的母亲。因对グノーシス的扩散感到非常担忧，她积极奔走提倡成立“联邦接触小组”。至于她为何要成立“联邦接触小组”、制造“人造战斗用机器人”以及授予モモ特殊能力的原因不明。

ヨアキム・ミズラヒ

モモ的制造者，算得上是モモ的父亲。他是当时最伟大的科学家之一，当年“百式观测器”的提倡者，他的研究为星系联邦的发展做出了巨大贡献，但他是如何死亡的却是个谜。



ガイナン・クーカイ

26岁，是“星团联邦ミルチア自治州”所属特殊财团クーカイ·ファウンデーション的代理事，特征是黑颜色的头发绿颜色的眼睛。他优雅的外貌，沉着冷静的办事作风在财团内外都有相当高的人望。



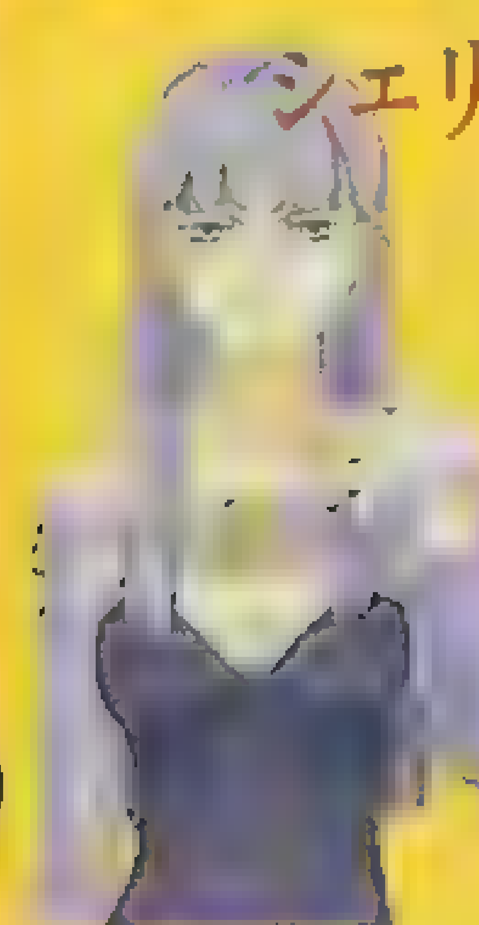






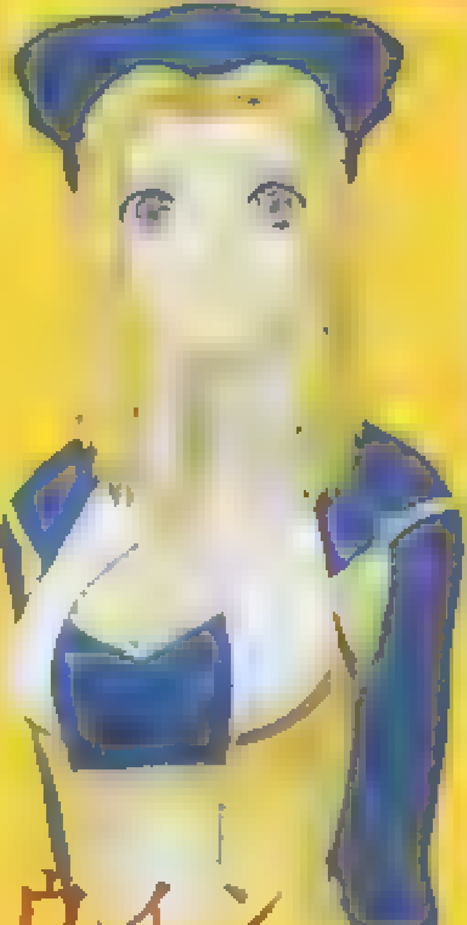






シェリィ・ゴドウィン

—辅佐ガイナン的女性，以前是“あゐ制药会社”非法所有的试验体。

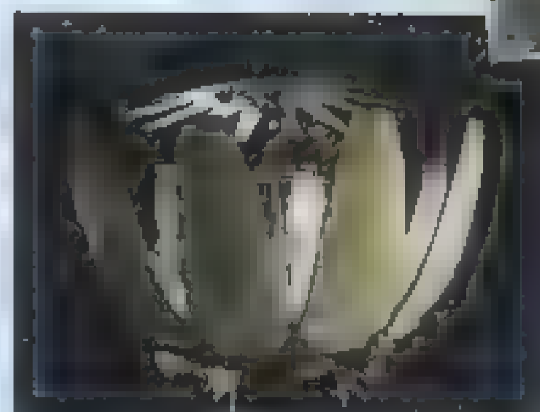


·她是シェリィ的姐姐，也是辅佐ガイナン的女性之一，她能运用一些其他星系的语言来交流。

メリィ・ゴドウィン







这就是コロニー。

形状看上去像朵花。

クーカイ·ファウンデーション财团花费巨额资金历时12年制造的无轨道巨型宇宙都市——コロニー。



卫星内的娱乐生活看来也不错。



HP　　角色的体力值，当受到攻击后数值会降低，减到0的时候该角色死亡。

EP　　使用魔法时所消耗的数值，能根据不同的魔法来进行攻击或回复。

AP　　角色的行动值，和前作一样，用不同的键位组合实行威力强大的必杀攻击。

BC　　此作新增的数值，受攻击后数值会增加，估计是和《FF》一样的怒气槽。



和前作一样有非常丰富的键位组合，但L2和R2是干什么用的呢？

图标中显示了敌我的队列及行动先后的次序。



文：慕容非



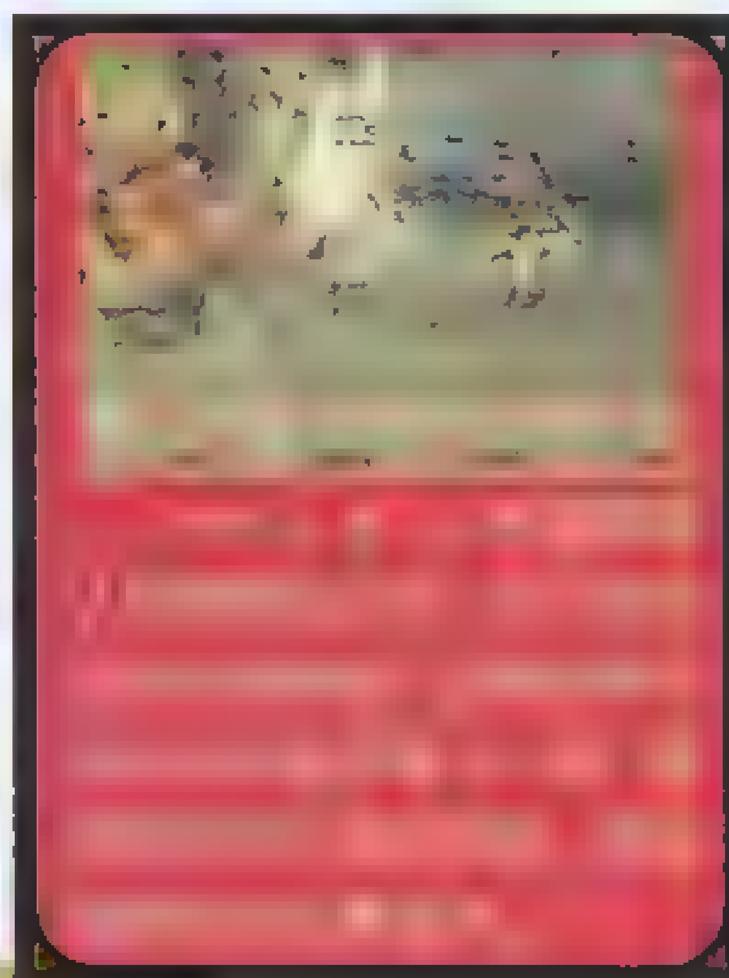
SCEI的著名RPG《荒野兵器进化版3》在发售前1个月又有最新消息放出，厂商公布了许多新系统与画面，并介绍了几个新角色。从公布的图片来看这次的战斗要比前几作华丽得多，多方位的视角变化使得战斗更有临场感，魄力也是前所未有。

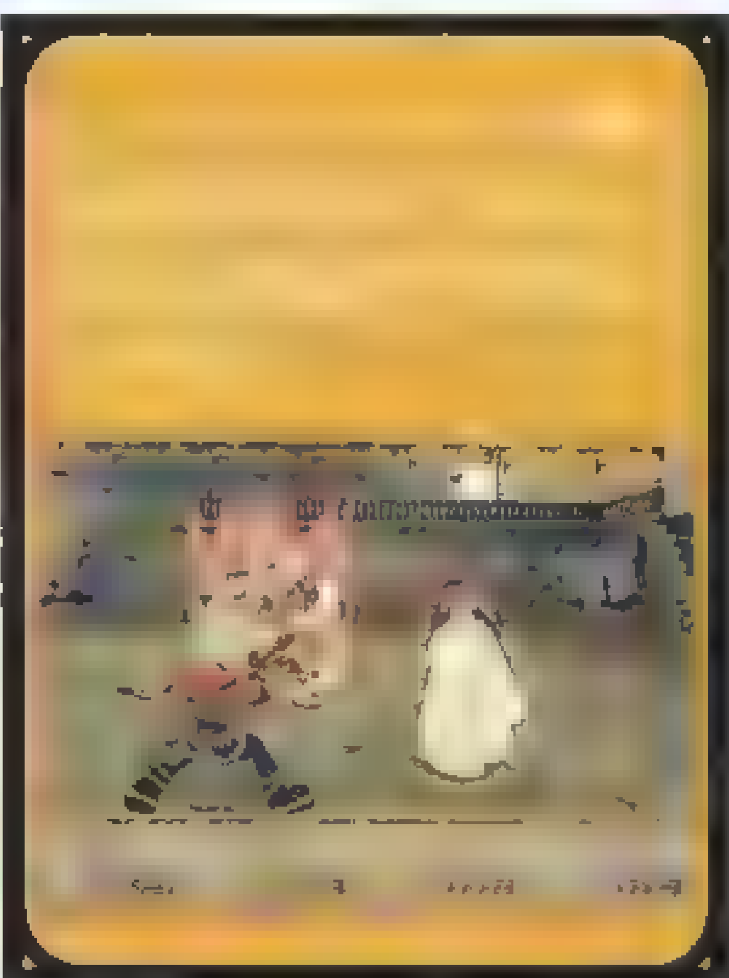


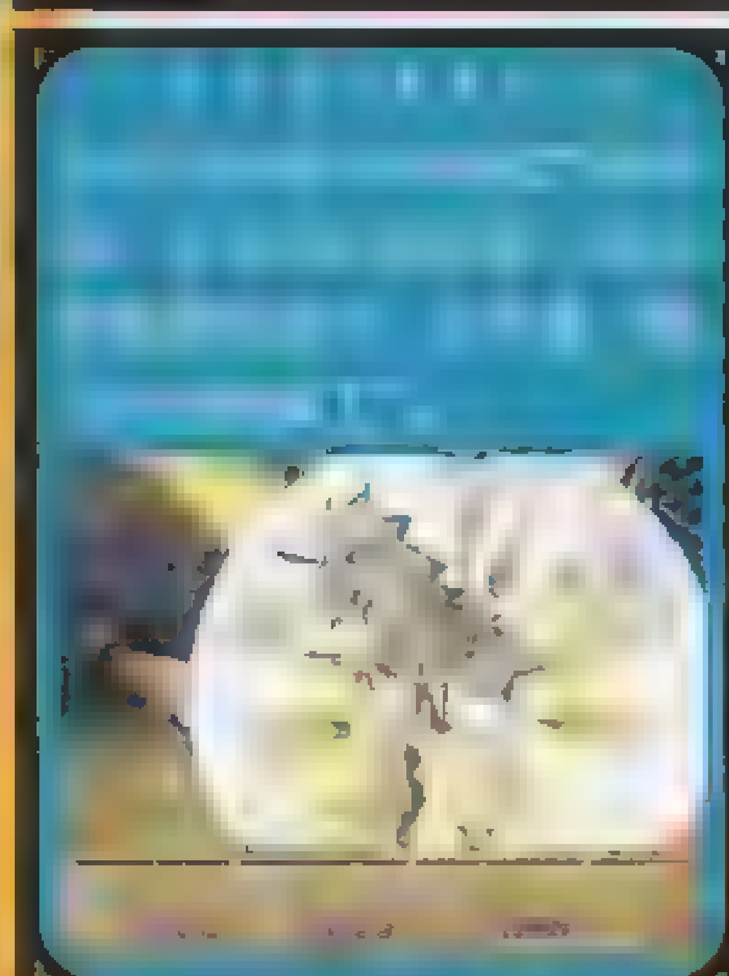
荒野兵器进化版3

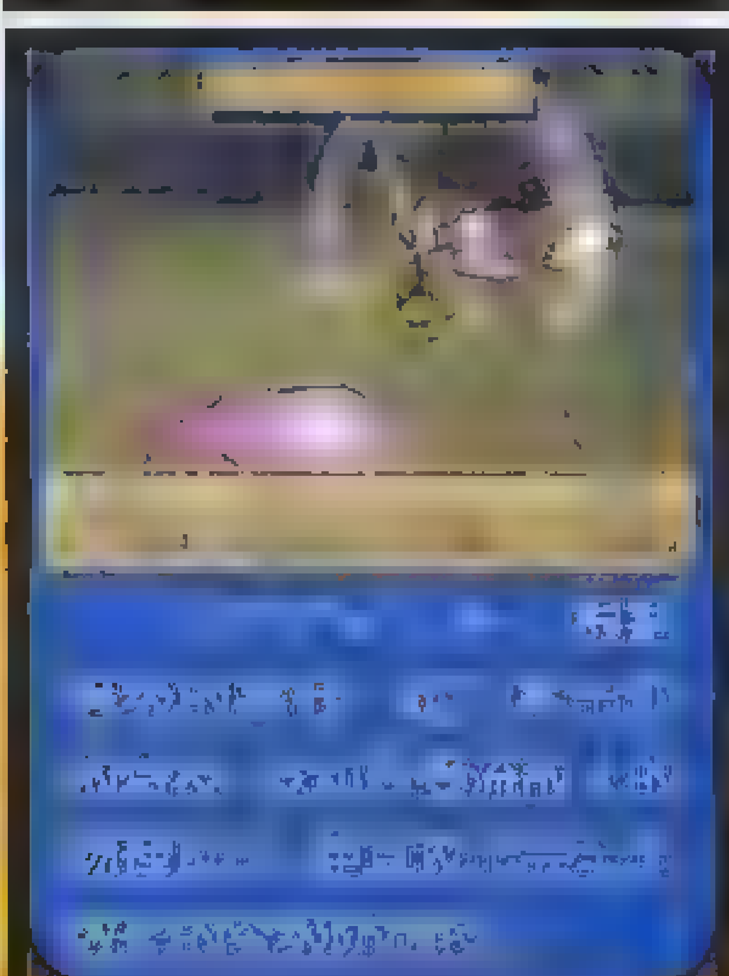
PS2	SCEI	RPG	1人
	预定2002年?月?日发售		未定
DVD ROM	未定		

在本作中战斗系统异常丰富，各项技能在游戏中有着很重要的作用，在战斗中要熟练运用各种特技才能战胜敌人。

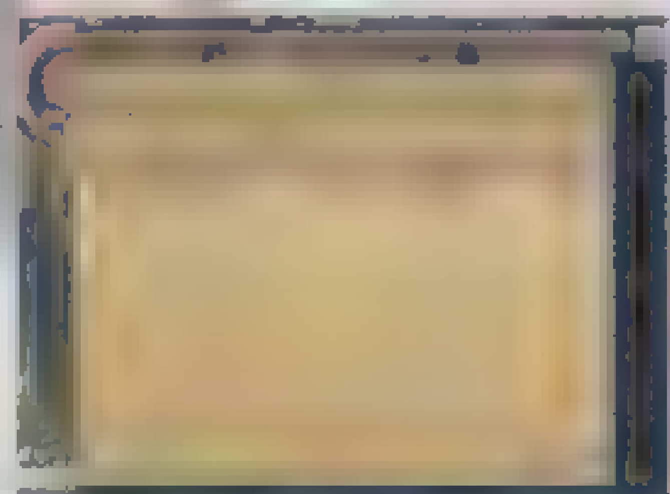


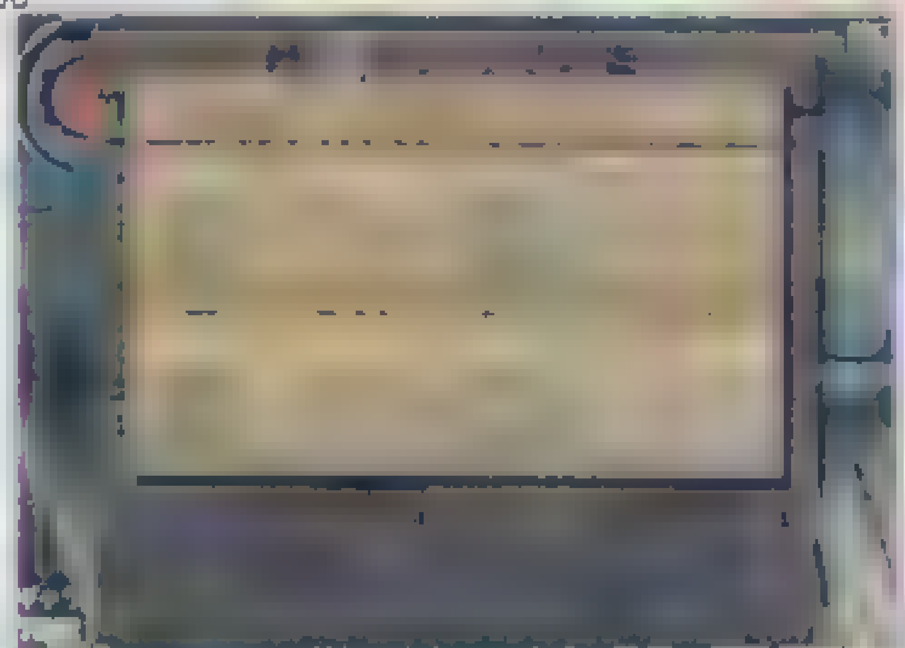






本作中没有防具，取而代之的是一种名为“ミーディアム”的物品。ミーディアム是一种幻兽寄宿的石板，平时装备后能提升能力，战斗时能将之召唤发动各种攻击及辅助作用。这种石板分布在世界各地，玩家们一定要仔细寻找才能发现。









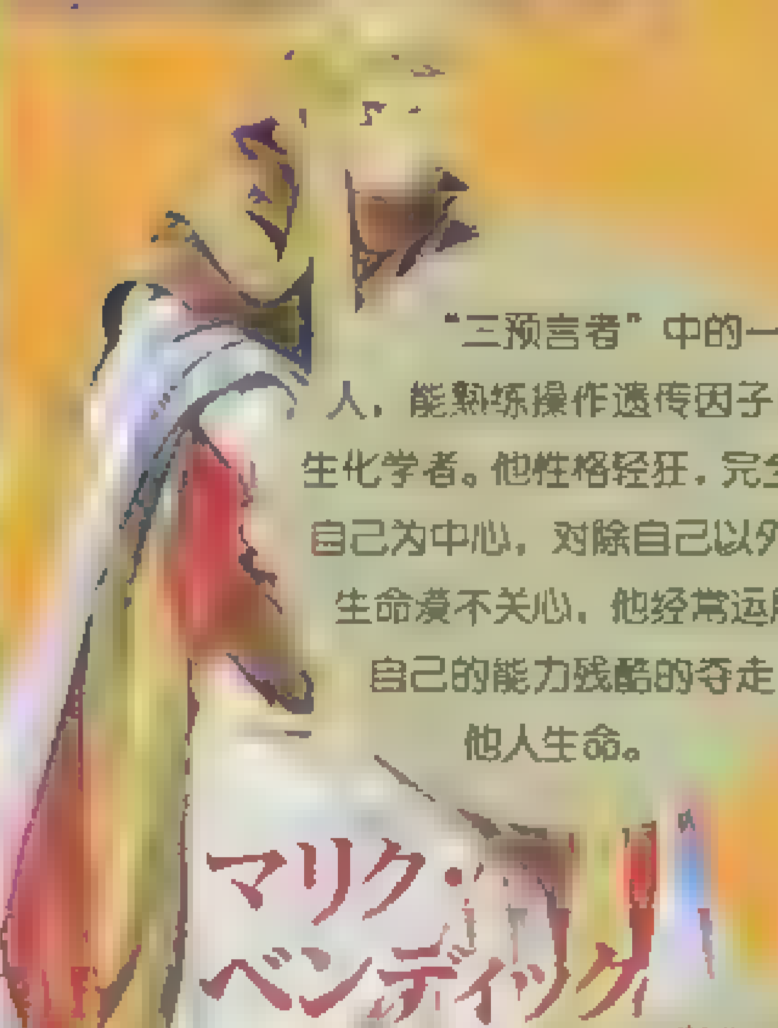
从这儿看上去好像在一个古堡中。



发动水系魔法——保护同伴不受伤害。

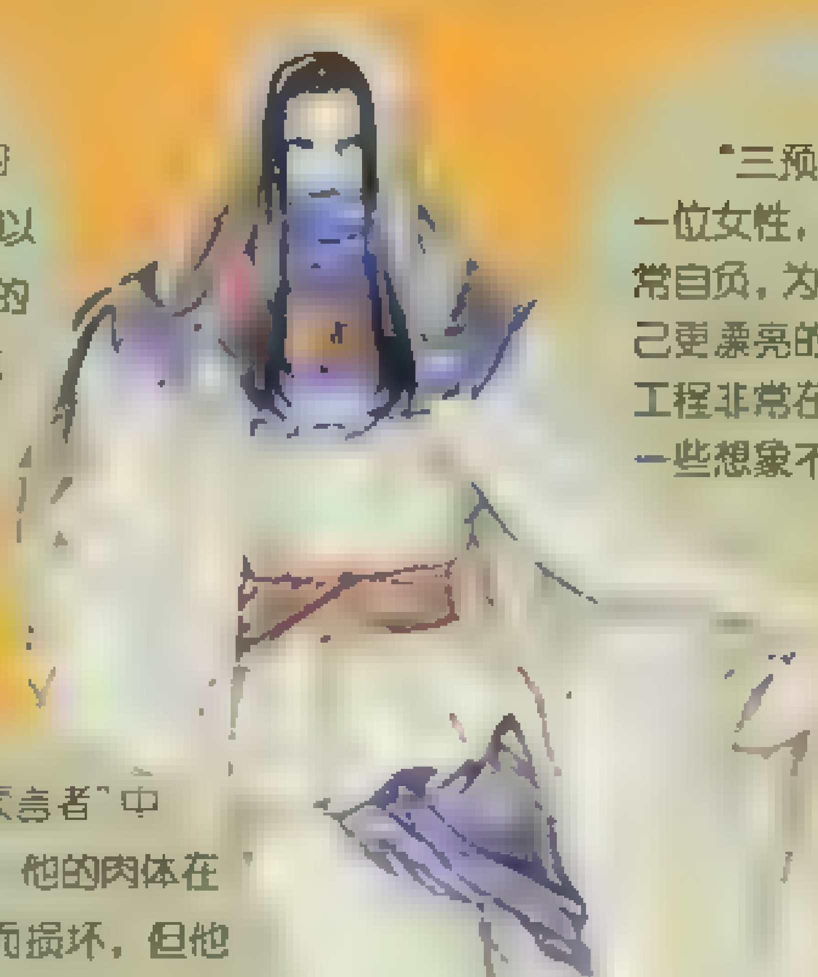


“三预言者”的实力不容忽视。



“三预言者”中的一人，能熟练操作遗传因子的生化学者。他性格轻狂，完全以自己为中心，对除自己以外的生命漠不关心，他经常运用自己的能力残酷的夺走他人生命。

マリク・ベンディック



在“三预言者”中处于领导地位，他的肉体在过去因为事故而损坏，但他用自制的药物将肉体改造来维持生命。他会使用失传的特殊古代语，并且还对机械技术和药物调配有着非常丰富的知识。

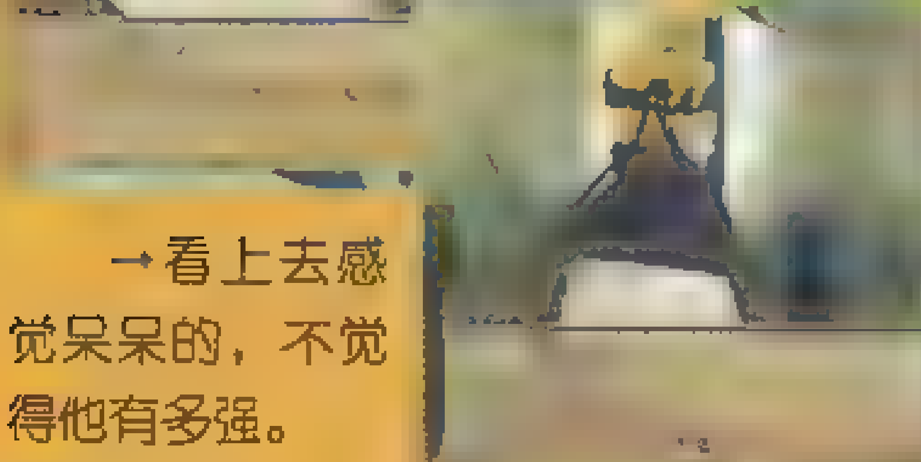
リヒャルト・アルカエスト

“三预言者”中惟一的一位女性，对自己的容貌非常自负，为此不容许有比自己更漂亮的东西。她对机械工程非常在行，时常能弄出一些想象不到的东西。

ミレディ・ヴァレンテ

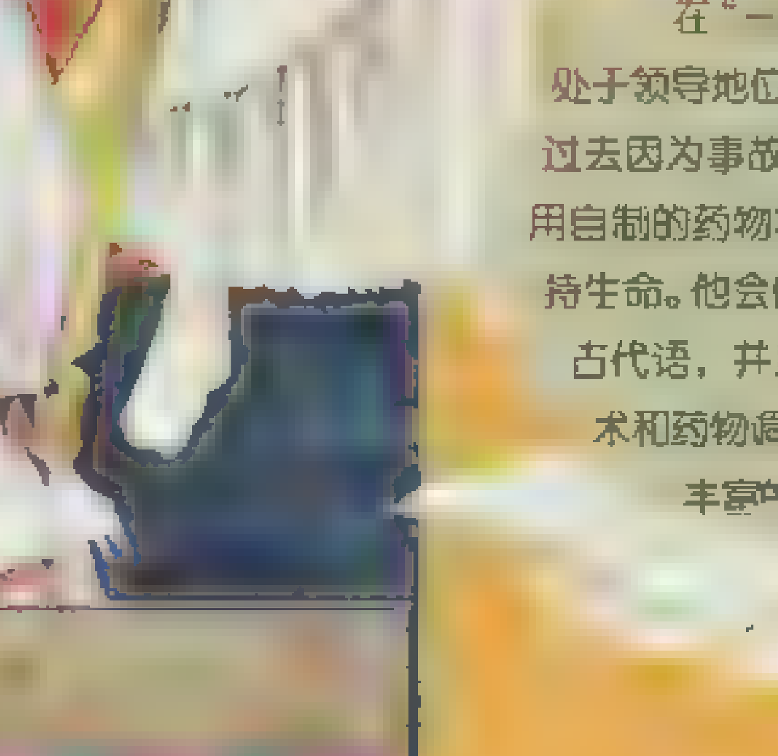


—从他的脸上根本就感觉不到生气。



—看上去感觉呆呆的，不觉得他有多强。





·这么漂亮的姑娘竟是敌方角色，真不忍心下手。

文:LIKY

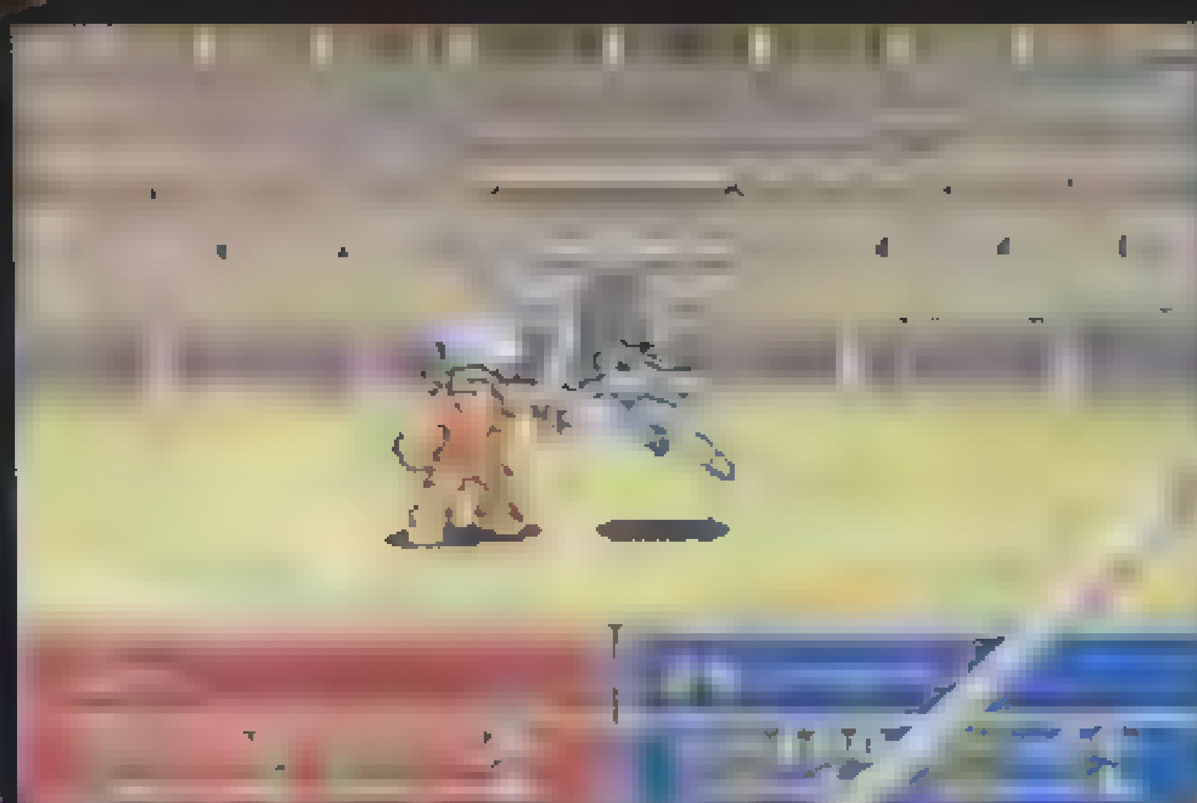
FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 封印の剣

火焰之纹章 封印之剑

喜欢《纹章》系列的玩家看了我们上一次关于这款GBA上的《纹章》最新作的介绍后是不是觉得仍然意犹未尽呢？那么就赶快来看这次为大家送来的新情报吧，新的角色，新的战斗画面将会陆续公开，相信随着游戏情报的一步步公开，大家对游戏的期待也会越来越强烈。

GBA	NINTENDO	S・RPG	1人
	预定今冬发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

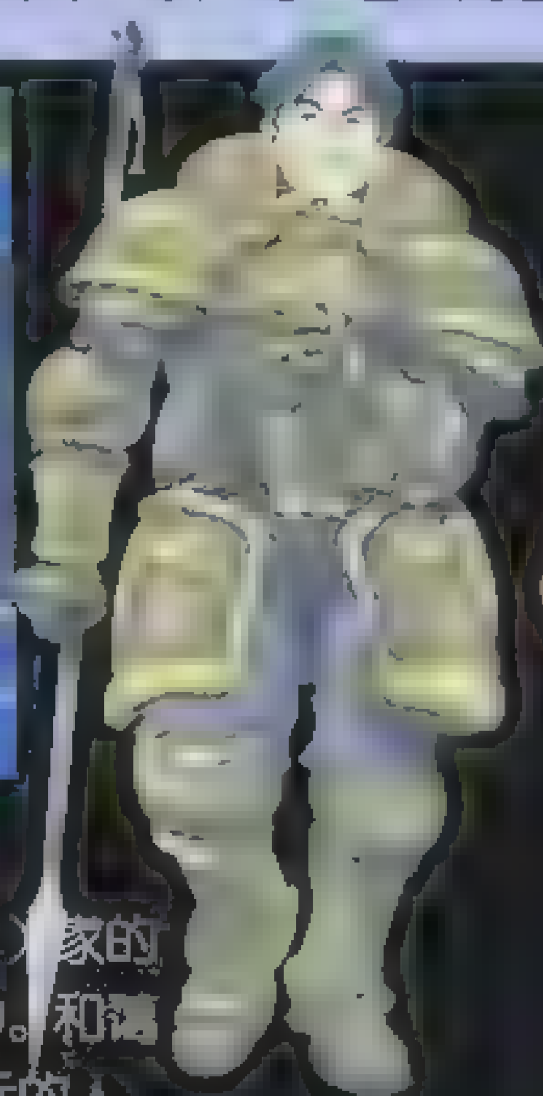
"《纹章》系列"一个最大的特点就是拥有众多极具魅力的角色，形象各异的角色和丰富多彩的职业构成了《纹章》一道亮丽的风景。在这次的故事中，围绕主人公罗伊，各种各样性格各异的同伴都会纷纷登场，除了上次为大家介绍的几个初期就登场的角色，这次再为大家介绍 3 位新角色。



路特加（ルトガー）

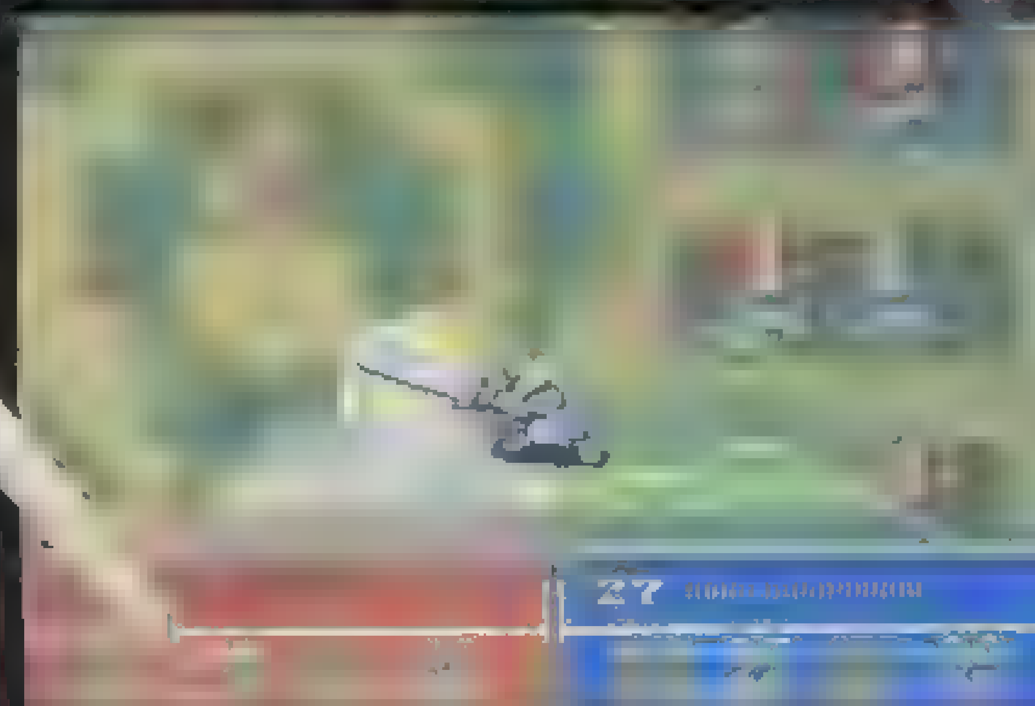
利基亚地方诸侯们所雇用的剑士，拥有高超的剑技，冷酷的外表、冷峻的眼神和沉默寡言的性格让人觉得难以接近，他的一切都是谜，只知道他对贝伦王国怀有极深的仇恨。





波尔斯（ボールス）

利基亚诸侯同盟中奥斯提亚（オスティア）家的骑士，有着很强的侠义心肠，遵守骑士道精神。和蔼的性格博得许多人的喜爱，是个容易让人亲近的人。



迪克（ディーク）

利基亚附近一个小佣兵团的首领，手持一把大剑，其实他以前是艾特鲁里亚王国的剑斗士，因此实力不容置疑。与路特加相比有着截然不同的性格，十分豪爽。

剑士



领主



弓箭手



天马骑士



魔道士



文：ACE飞行员

绝体绝命都市

PS2	IREM	A.A.G	1人
预定2002年4月发售			未定
未定	未定		

须藤真幸
25岁
男性
《都市新闻》记者

提到"IREM"这个名字，也许有一部分玩家，特别是较为年轻的玩家对它的印象可能并不会太深刻，不过，在日本游戏业界奋斗了多年的IREM，它的表现可是有目共睹的，其开发的著名射击游戏"《R-TYPE》系列"到现在都被不少玩家津津乐道。但是IREM在玩家心目中的地位始终不能和KONAMI、SEGA、CAPCOM这些一线厂商相提并论，而且自从进入PS时代后，IREM出品的游戏只剩下寥寥无几的那么几个，现在的IREM更是踪影难觅。最近沉寂多时的IREM终于向外界低调地公布了该公司的最新作品《绝体绝命都市》，也许我们从这个游戏的名称上就可以想象出这个游戏的大环境。以自然灾害为题材的影片我想大家一定都看得很多了，但是在我印象中以自然灾害为题材的游戏还真的是少之又少，IREM即将在PS2上推出的《绝体绝命都市》就是一款以地震后的都市为背景的新概念冒险游戏，玩家所要面对就是地震后可能发生的一切——DO IT YOURSELF!!!

STORY 故事概要

位于太平洋沿岸约3公里外，有一座结合了人类智慧和科技的结晶而建成的巨大人工岛屿。当地政府对这个具有划时代意义的建筑工程给予了很高的期望，这座人工岛屿很可能做为"新土地创建工程"的样本向全世界推广。为了表明政府对"人工岛"工程的信心和决心，有关部门已经将首都市原有的部分机构都搬到了"人工岛"上，而这座人工岛屿也被正式命名为"首都岛"。2005年6月的某一天，"首都岛"发生了强烈地震，当时《都市新闻》记者须藤真幸正乘坐着一列火车前往岛上的分公司上任，强烈地震导致火车出轨，须藤真幸顿时就失去了知觉。由于事态非常混乱，救援人员竟然没有发现须藤真幸这位幸存者，把他一个人留在了倾倒的车厢内……

CHECK 1 ……生命之源——水



[illegible]





[illegible]

CHECK 2 ……行动

[illegible]路，到处都是废墟。攀爬、[illegible]"独木桥"都是常有的事。[illegible]和大名鼎鼎、身手矫健的劳[illegible]中[illegible][illegible]作成分占了很大比



CHECK 3 ……视点

[illegible]可直接看到自己身[illegible]第一视点进行[illegible]





←游戏中会有指南针能够帮助玩家辨明方向

CHECK 4 ……"坚持"系统

游戏中还会不断地发生一些余震，游戏系统中[illegible]的系统。当余震发生时，主角要寻找一[illegible]做出蹲下的动作，以避免跌倒受伤[illegible]动的状态。如果发生其他情况主角也[illegible]

主角须藤真幸在逃生的途中会遇见一位少女，她名叫相泽真理，今年20岁，是首都岛上一所新大学的学生。她正乘坐着列车准备外出旅游时，不幸遇到了大地震。从此，须藤真幸和相泽真理两人的命运就紧紧联系在一起。



一遇难者之间时刻需要相互帮助，共度难关。

文：纱迦



死或生3

编号的秘密

不要小看了图中服装的编号，这些编号可是很有讲究的。以第1张图的编号1-KS-01 为例，第1个1代表这套服装出现于1代，KS是霞的名字（KASUMI），01是指这套衣服是游戏中的第一套衣服。

“《死或生》系列”的乐趣之一就是收集各种各样的衣服，TECMO当然不会不知道这一点。日版《死或生3》即将发售，TECMO为众《死或生》FANS献上一份大礼。以上175种服装是“《死或生》系列”前两作中出现过的全部服装，在纸上写下你中意的服装编号（每一位角色只能选择一套服装），然后写上你的通信地址和姓名，寄到TECMO去。TECMO将根据读者的意见来决定在日版《死或生3》中会出现哪些服装，而且参加者将有机会获得著名声优桑岛法子（霞）、三石琴乃（克里斯蒂）和岸野幸正（王）的亲笔签名！不过活动只限于日本，残念……

TECMO	FTG	1～4人
	日版于2002年春季发售	未定
DVD-ROM	未定	

文：慕容非

ポポロクロイス はじまりの冒険 POPOLOCROIS

《波波罗克罗斯》是SCEI制作的最受欢迎的角色扮演游戏，凭借可爱的人设和过场动画吸引了不少玩家，而且它的故事情节往往令人不禁大受感动，不过对大部分内地玩家来说就……本集在PS2上推出，相信它的画面和流畅度会有很大提升。



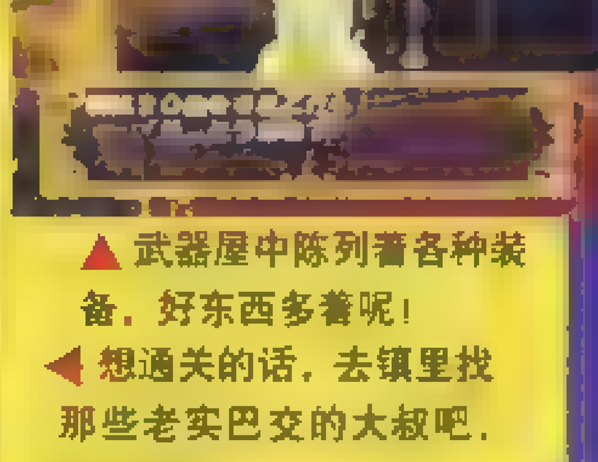
PS2	SCEI	RPG	1人
	预定2002年3月发售		未定
DVD-ROM	未定		



时间一过就是15年，波波罗克罗斯的新王子比诺恩从母亲那儿听了许多“精灵”的事，一头雾水的小比诺恩准备去问问私人老师赛博，就在这时赛博宣布不用上课了，而此时“龙之祠”突然发出一道强光，揭开了物语的序幕。







▲武器屋中陈列着各种装备，好东西多着呢！

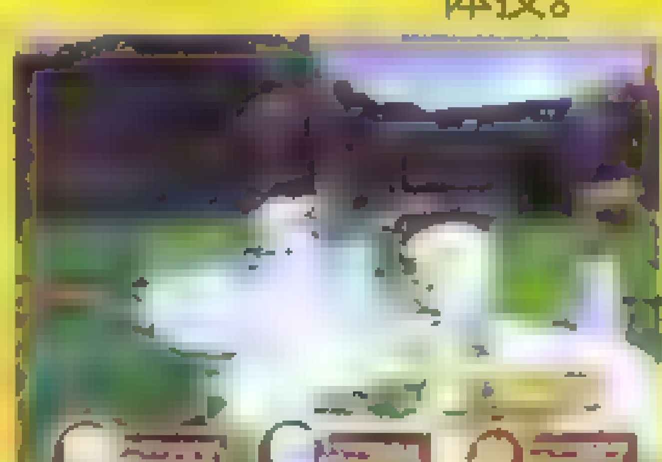
◀想通关的话，去镇里找那些老实巴交的大叔吧，绝对可靠。



本作的战斗系统大幅改变，遇敌时不再是战棋式的对战，而是类似于《女神侧身像》的按键攻击系统，以按键来决定攻击方式和行动次序。因此乱斗场面会层出不穷的，还能看到大威力的合体技。

▲骷髅军团再次登场。

▶威力无比的合体技发动。





可爱的人物设定



比诺恩

本作的主角，年幼的王子，正直、善良，还有点儿天不怕地不怕的性格。喜欢学习，平常在龙之祠和谜之生物巴卜一起玩。不知能从老爸比亚多罗继承什么样的技巧。



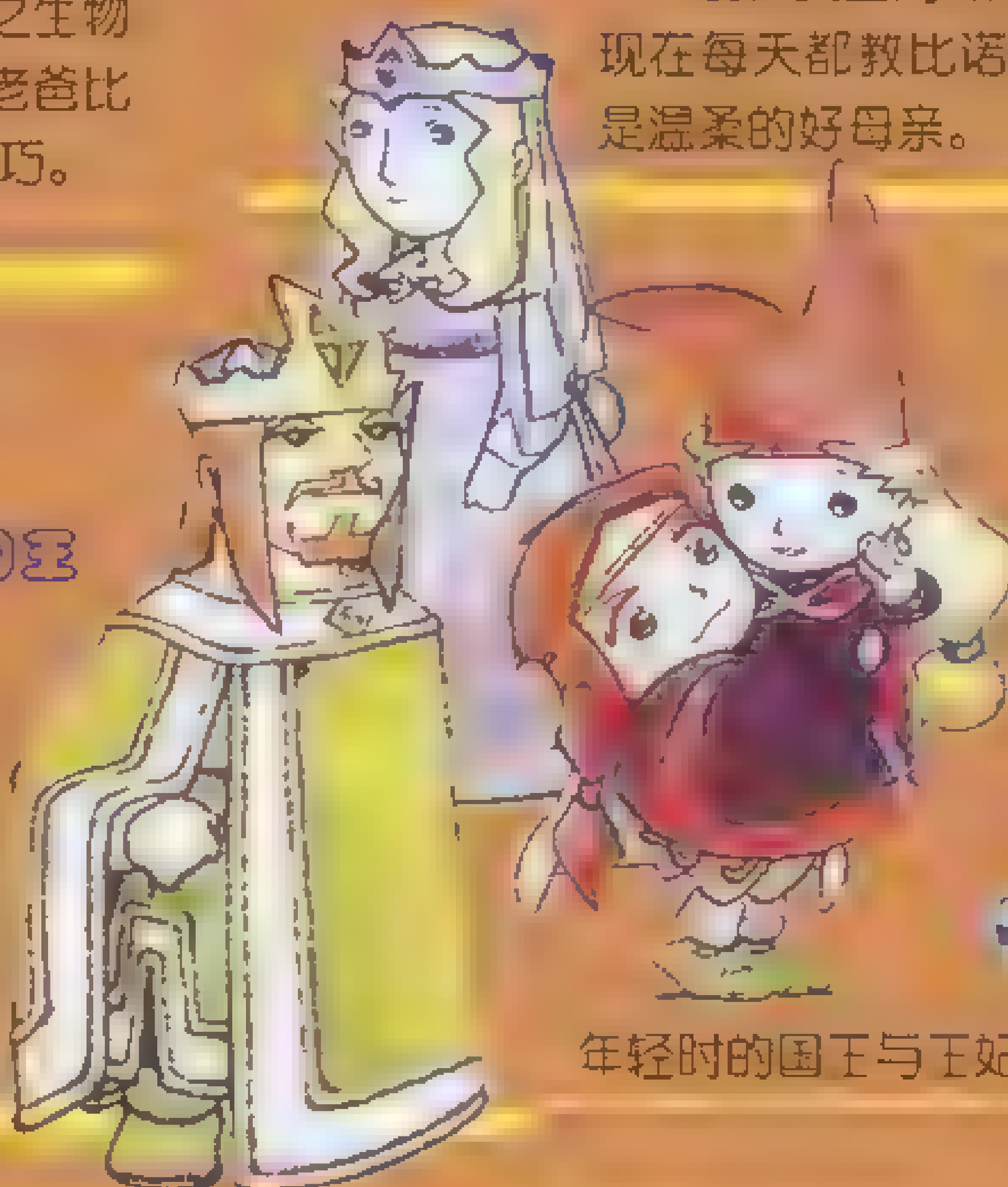


前作女主角，妖精王的女儿。现在每天都教比诺恩读书写字，是温柔的好母亲。



巴卜

谜一样的生物，喜欢在夜里畅游。似乎在《波波罗克罗斯2》中露过面。



比亚多罗国王

前两集的主角，拥有王族和龙的血统，两次拯救王国于危难之中的勇者，这次是比诺恩的慈祥老爸低调登场。坐了十多年的王座，还会拿起武器参加战斗吗？十分期待父子对决的场面，哪怕只是“试炼”也好。

年轻时的国王与王妃



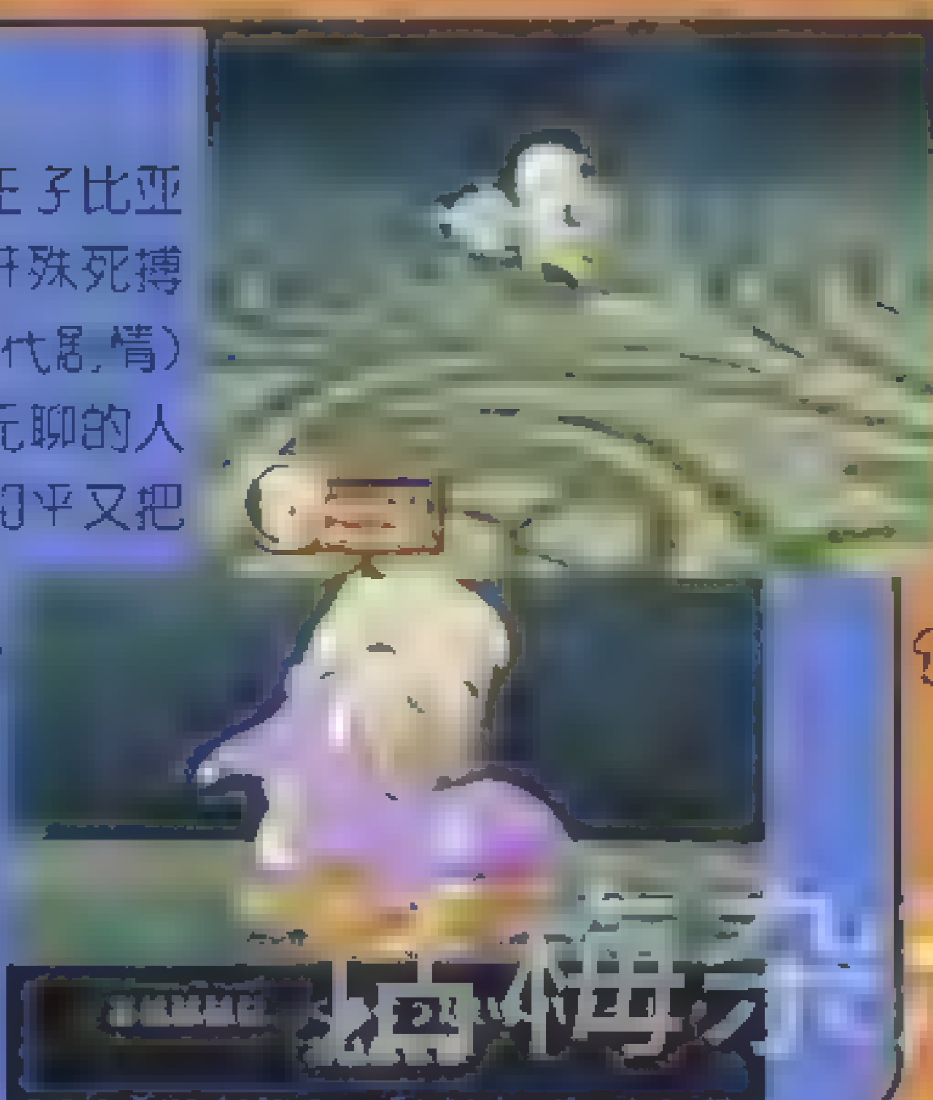
“黄金钥匙”的继承者，以魔法杖为武器，充满好奇心，拥有不可思议的力量，难道是又一个“龙之化身”？被比诺恩称呼为姐姐的她经常和马尔克发生冲突。

很久以前，有个叫做“波波罗克罗斯”的小国家，王国的王子比亚多罗为了拯救母亲サニア（传说中龙的化身）与冰之大魔王展开殊死搏斗，由于王子比亚多罗体内的“龙之力”苏醒，魔王惨败。（1代剧情）

经过了几年，王子成了国王，而黑暗之风再度吹来，某个无聊的人为了无聊的野心，解除了邪恶魔王的封印。国王比亚多罗为了和平又把魔王给灭了。（2代剧情）

十数年后，新的王子诞生，新的物语开始，背负着救国宿命的家族又会遇到怎样的邪恶呢？







马尔克

充满野性的少年，住在伏洛尼露森林。为人重义，却十分胆小。常说些傻话，往往不听别人的劝告鲁莽行事。从腰上插着的斧子看来，是属于四肢发达那类的“铁牛”，魔法是他头痛的东西。

铁拳 ADVANCE



随时随地都可以享受"铁拳"乐趣！





GBA	NAMCO	FTG	1～2人
	2001年12月21日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线（需两盘卡带）		

《铁拳 ADV》初体验

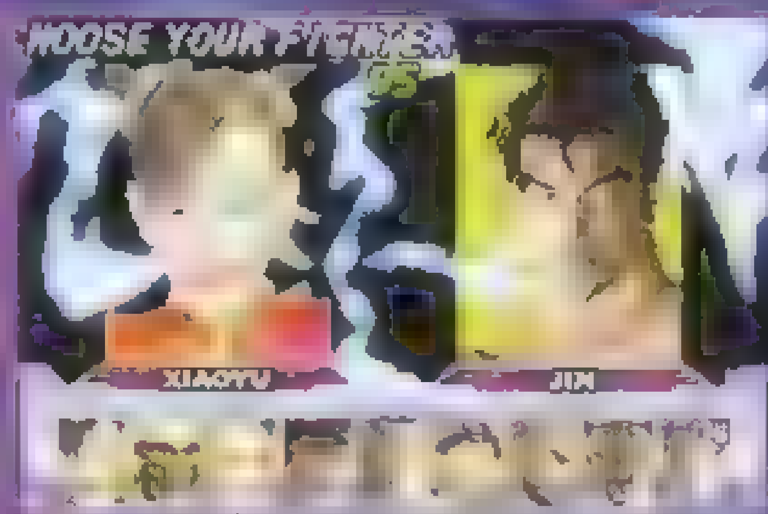
这里是关于《铁拳 ADVANCE》（以下简称《铁拳 ADV》）的一些体会。操作从4个按键变到2个按键（外加一个专门的投技按键），各技巧的出招指令基本就像铁拳时还是铁拳，但基本上是将原来的有左右拳和左右脚有区别的指令都简化成只有一个拳一个脚的指令。一方面，既让《铁拳》系列的高手很容易就能适应，另一方面，也让不懂《铁拳》之人也能很快上手。《铁拳3》的高手要注意，《铁拳 ADV》中有一部分技巧是来自《铁拳TT》的，不要忘掉了这部分很重要的技巧。

在其他细节的设定方面，《铁拳 ADV》和其……《铁拳》系列……不同的是……和新机能一样可以先换使其中一个换拳再换另一个……



……《铁拳 ADV》……

键	功能
A	KICK（脚）
B	PUNCH（拳）
L	CHANGE（换人）
R	THROW（投）
⇧☆	横移动（里侧）
⇩☆	横移动（外侧）



关于模式，SOUL 已经在总第44期的……中进行了详细的介绍，这里主要说一些其他和模式相关的信息。



……模式表示需要通信对战线才能……中的角色使用率值得关注……被使用的频率……的目的是以最少的时间……可以接关，但不能换人，而且这个模式不能调整难度，不能改变每……同样不能改变难度与时间的还包括 SURVIVAL 模式。

通信对战时，必须双方都有一盘《铁拳 ADV》才能进行。

……选人画面……画面。

……是以角色面向右方时为……作时也是以角色面……时为准的。以下的A……即A键为拳，B键为……

基本操作

……表示此方向键向中……指令表中，表示按顺序……指令表中，表示同时按……

→→、←←	前移步、后移步（STEP）
→	冲刺
冲刺中A+B	中段性质的扑击
冲刺中A	中段…

换人：换人的顺序与最开始选人的顺序相同。

中段：必须站防……

下段：必须蹲防，站立时就……

防御

……《铁拳》系列具有自动防御系统，即如果不按方向键（即☆），角色在受到对方的上、中段攻击时就会自动防御，但不能防御对手的连续攻击。同样，如果输入……键，就会自动防御下段攻击，也同样不能防御连续攻击。

投技

……躲上段攻击。

投技的拆解

受身

后转受身：在倒地的瞬间按……

侧转受身：在倒地的瞬间按B（里侧）或按↓B（外侧）

倒地后起身

	直接在原地起身
	前转起身
	后转起身
起身时A键	起身中段踢



文：D·S

浪漫的回忆在继续演绎着爱的传说……

ときめきメモリアル3

～約束のあの場所で～

心跳回忆3 在约定的那个地方

PS2	KONAM	AVG	1人
	预定2001年12月20日发售		272KB
DVD-ROM	对应USB鼠标		

KONAMI引以为傲的顶级美少女恋爱游戏“《心跳回忆》系列”最新作《心跳回忆3》，终于在这个浪漫的白色圣诞夜到来之前发售了。作为“美少女恋爱游戏达人王”的D·S当然已经进入了该游戏的研究阶段。平心而论，该游戏所带来的感动远远超越了它的价值！以前枯燥的数据等级变得更加人性化，以前例行公事般的约会变得更加真实与浪漫，以前按部就班的呆板攻略变得不再适用，更多的情况下该游戏只是真实地向你传达一种爱的思绪，营造一片爱的氛围……

这一次的心动特快，笔者打算还是从最基本的谈起，这样做主要是为了使以前没有接触过该系列的玩家能够尽快上手，也同时兼顾到老玩家可能对一部分改良的系统还无所适从，而简单扼要地把该游戏的基本系统和角色资料展现在大家面前，留给大家一段自我发挥的时间，悉心体会该游戏的魅力。

主角能力成长的方法

为了在毕业当日听到女孩子的告白，除了在约会中给予女孩子好印象之外，灵活运用各种指令使主角成长也是相当重要的一环。当中可以实行的指令包括：文系、理系、艺术、运动、课外和休养，选择不同的指令可以使主角变成不同类型的人。

基本指令实行时的能力增减

	文系	理系	艺术	运动	体力	根性	压力（ストレス）
文系	◎	△	△	↓	↓	↓	△
理系	△	◎	△	↓	↓	↓	△
艺术	△	△	◎	↓	↓	↓	↓
运动	↓↓	↓↓	↓↓	◎	↓	◎	△
休养	——	——	——	——	○	↓	↓↓

◎：大幅上升 ○：上升 △：微量上升 ↓：微量下降 ↓↓：下降

12个星期连续同一指令实行时的能力变化

	文系lv	理系lv	艺术lv	运动lv	体力lv	根性lv	压力lv
文系	+8	+1	——	−1	−20	−21	+9
理系	——	+10	——	−1	−21	−21	+8
艺术	——	+1	+4	——	21	2	8
运动	−1	−1	−1	+14	−47	+301	+2
休养	——	——	——	——	+145	−14	−122

不同的日子影响学习的能力

在实行各项指令提高主角的能力值时，只会出现成功和失败两种结果（休养指令一定会成功）。虽然成功与否跟生理规律有一定的关系，但基本上是随机的。如果要知道这个星期的生理规律，只要选择“情报”指令来打开每周天气预报的选项，当中除了可以知道每一天的日程安排和天气变化之外，在日历的右下角便会显示出生理规律的波动线，影响不同日子里实行指令的效率提高或下降。在生理规律图表中，红色线代表体调，会直接影响运动、体育系社团活动的成功率；黄色线代表感情，会影响艺术、文科系社团活动（放送、演剧）的成功率；绿色线代表知性，影响文系、理系、文科系社团活动（科学、学生会、天文）的成功率。当其中某波动线到达最高峰的日子实行对应的项目指令时，成功率会比较高；相反波动线到达最低潮时，实行对应的项目指令则经常失败。



假日中的预习和趣味

在没有约会的假日里，主角可以进行平日里没有的“预习”和“趣味”指令。“预习”主要分为文系和理系两种，只要在假日实行这两个指令，在表示LEVEL方格的下面就会出现“预”字样，使下周进行的这些科目的成功率提高。



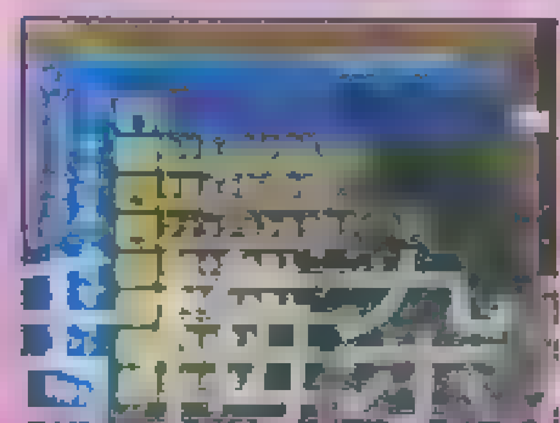
◆以一日时间来预习，“预”字计达到一半状态，令平日学习的成功率增加。以两日时间来预习，“预”字计达到最高状态，对平日学习有飞跃性的提升效果。

而“趣味”指令（画面左下方工具箱图标）在实行后可以取得相应的物品以及找到一些新发现。除此之外，在追加约会中这些趣味更会成为两人之间闲谈的话题，可以说在假日中实行“趣味”指令是跟女孩子约会成功的关键因素之一。

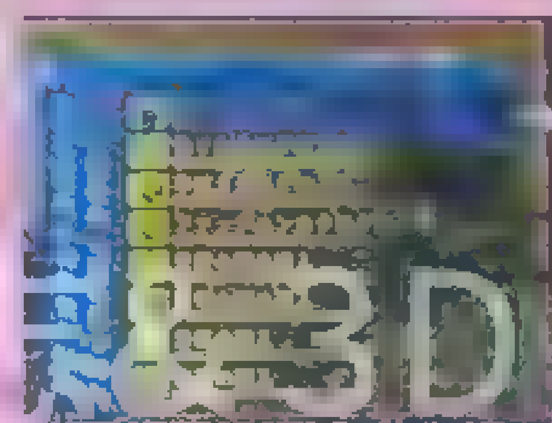


“趣味”这个项目合计共有13种，分别包括：园艺（ガーデニング）、钓鱼、手艺、文艺、艺术、料理、游戏（ゲーム）、发掘、散步（散策）、模型、宠物（ペット）、音乐鉴赏和网页浏览（WEBサーフィン）。当分别实行这些“趣味”时会不断地追加有关此趣味的新指令，等待下次实行“趣味”指令时使用。借助这样的循环，可以制造出或发现各种有关该趣味的物品，用来送给女孩子、自己使用或装饰房间。

在各种趣味中，以发掘、散步和浏览网页较为特别。借助发掘可以挖出各种不同的道具（如土偶），用来送给女孩子；借助散步可以发现市内新的约会地点；而浏览网页则可以找到新的网页登录，对情报收集非常有用。



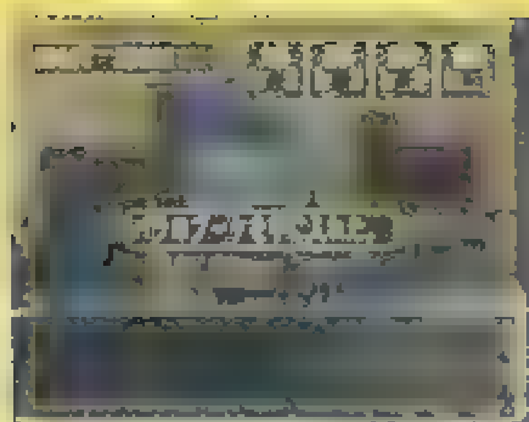
◆最初所表示的项目只有小册子或杂志等基本的情报。



◆当购入小册子之后，会继续出现同列可实行的指令或去购入手送的物品



◆购入物品后，会出现追加的新项目，便可以继续发展个人爱好。



◆借助"趣味"得到的物品用来送给女孩子。



◆做点心或便当等食品可以在使用后起到回复体力的功效。



◆自己绘画或制作的物品可以用来装饰房间。

物品的活用

以各种途径取得的物品，全部合计多达232种。大致上物品可以分为使用、穿着、装饰和礼物4种。使用的物品全部共有21种，当中大部分都是通过进食使体力增加或压力减轻，穿着的服饰全部共有51种，其中上衣14种、裤子8种、鞋7种以及饰物22种。在约会中配合4种不同的衣着会直接影响约会成功与否，当然穿着的饰物也可以作为礼物送给女孩子。装饰的道具全部共有68种，在自己的房间中如图所示可以放置最多17种装饰物。礼物全部共有158种，可以在女孩子的生日或圣诞晚会上作为交换的礼品使用。要注意最初所购入的读物或CD等是不能以礼物的方式送出去的，必须先由自己阅读、收听或消费之后才能当作礼品使用。



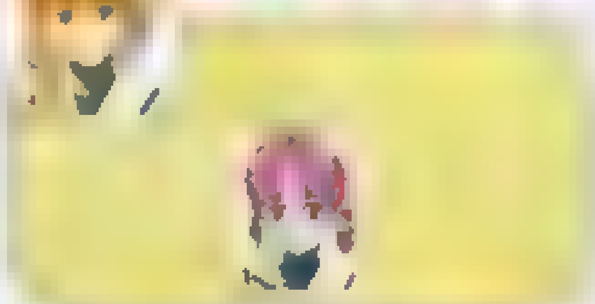
女孩子之间的关系

各女孩子之间会有比较要好的朋友，而主角也可以从女孩子的口中听取跟她要好的女孩子的情报。在全部登场的女孩子当中，以牧原优纪子和相泽千岁的情报网最广，不过当问到跟她没有交流的女孩子的情报时，如果只会得到"我不知道"这样的回答，主角便要留意女孩子的评价中是否有"爆弹"了。右图便是各女孩子之间的关系网，务必牢记在心。

牧原优纪子



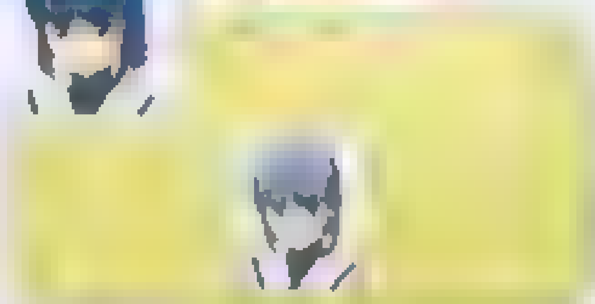
御田万里



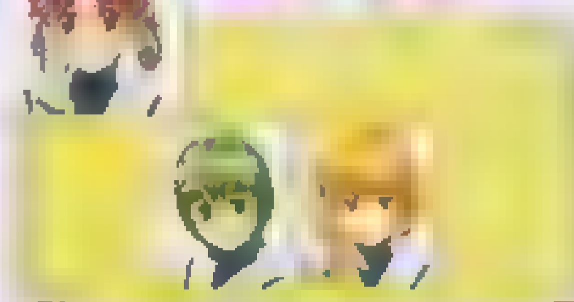
相泽千岁



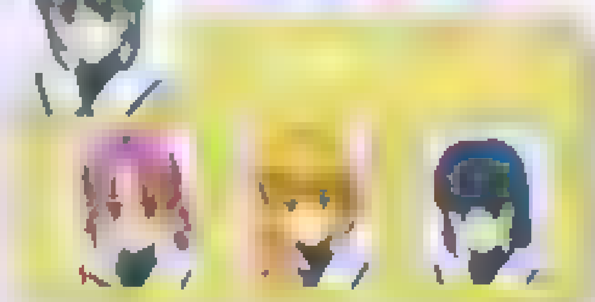
橘惠美



河合理佳



神条芹华



如何取得女孩子的电话



要跟女孩子约会的话，除了在一起离校时可以提出约会的要求外，打电话也是其中一个约会的途径。在游戏开始时，主角只知道牧原优纪子一个人的电话。如果要取得其他女孩子的电话，便可以在一起离校或追加的约会中得到。

在一起离校的时候，女孩子会因为突然被问及电话号码的事情而产生怀疑态度或抵触情绪，所以在此行动之前最好先约她到商店街或附近的山丘公园，等待以后好感度增加再问及电话号码便不会显得唐突了。



最容易取得电话号码的时机是到较远的场所约会时追加发生的对谈中，在此时可以向女孩子问及3个问题，其中当然包括电话号码的问题。不过要记住游戏场在举行巡游时是没有追加约会的。

游戏中的重要资料

各女孩子对男性衣装的喜好

牧原：非常重视季节装束的平衡感，穿皮鞋的话比穿运动鞋的效果更好。

相泽：对服装要求严格，非常讨厌戴眼睛的人。

御田：对服装要求非常严格，穿西装和皮鞋较好。

河合：完全没有季节感，首推戴眼睛和穿皮鞋。

橘　：倾向喜欢普通的服装。

神条：讨厌不整齐的服装，穿着以男性标准服装便可以了。



主角服装标准搭配

标准1：シャツ・白＋男物綿パンツ＋男物スニーカー

标准2：シャツ・白＋背广・下＋男物革靴

标准3：背广・上＋背广・下＋男物革靴

标准4：セーター＋男物ジーンズ＋男物スニーカー

各女孩子对约会地点的喜好

牧原：宠物店、动物园、山（骑马）

相泽：室内泳池、时装店、特价商场

御田：美术馆、时装店、山（滑雪以外）

河合：零件屋、特别会场、烟花大会

橘　：丘之上公园、植物园、山（骑马以外）

神条：宠物店、水族馆、滑雪场

各女孩子对游乐场设施的喜好

	牧原	相泽	河合	御田	橘	神条
摩天轮（观览车）	◎	△	◎	△	○	△
过山车（ジェットコースター）	△	◎	◎	※	△	◎
鬼屋（ゴーストハウス）	※	※	△	※	△	※
回转木马（メルヘンワールド）	○	△	△	○	△	※

各女孩子对修学旅行地点的喜好

	牧原	相泽	河合	御田	橘	神条
关东地区	○	◎	△	◎	○	※
关西地区	◎	◎	△	○	○	△
九州・冲绳	○	◎	△	○	○	○
北海道	◎	◎	△	○	○	○

各女孩子对文化祭展示内容的喜好

	牧原	相泽	河合	御田	橘	神条
科学部	※	无	△	无	※	△
演剧部	◎	无	无	◎	○	※
放送部	△	◎	无	无	△	△
天文部	△	无	无	无	△	※

	牧原	相泽	河合	御田	橘	神条
人工筋肉生成实验	※	无	※	无	△	△
时代剧	△	无	无	◎	○	○
急口令大会	△	◎	无	无	△	△
星座占卜	◎	无	无	无	△	※

	牧原	相泽	河合	御田	橘	神条
巨大机器人合体实验	※	无	◎	无	※	△
绿野仙踪	◎	无	无	◎	○	※
辩论大会	△	△	无	无	○	※
天体观测	◎	无	无	无	○	※

牧原：牧原优纪子、相泽：相泽千岁、河合：河合理佳、御田：御田万里、橘：橘惠美、神条：神条芹华

◎：很喜欢、○：喜好、△：普通、※：不喜欢

文：D·S



罪恶装备X Plus

PS2	SAMMY	FTG	1~2人
	预定2001年11月29日发售		未定
CD-ROM	限定版9800日元		

街机上超人气的格斗游戏《罪恶装备》的最新改良强化版《罪恶装备X Plus》现今终于出现在PS2上了。DC版《罪恶装备X》目前的销量已经超过15万，并且游戏制作商SAMMY已经成功举行了3次全国大赛，总计参加人数超过2万人，可谓盛况空前！在SAMMY进行筹备《罪恶装备X2》的同时，宣布了这款PS2版的《罪恶装备X Plus》与DC版最明显的区别就是加入了PS版《罪恶装备》中的两位BOSS：JUSTICE和KLIFF。另外还有多个原创的新模式，希望喜欢该游戏的玩家会大呼过瘾！

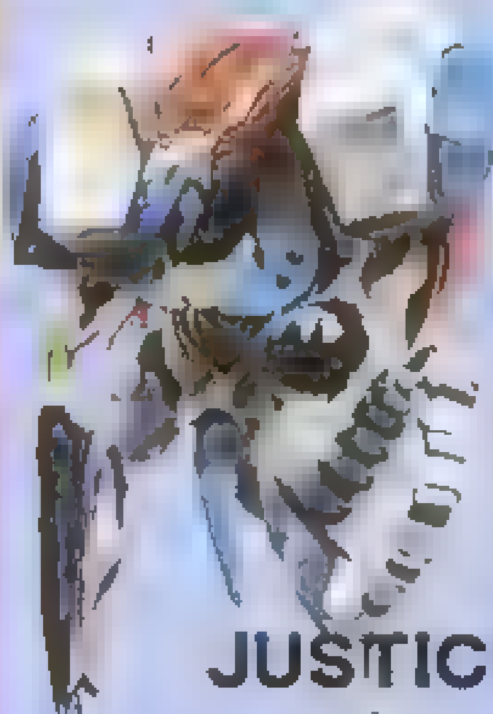
新追加角色出招表

传说中的英雄回归！？

KLIFF

必杀技	
咆哮返	↓↘→P或S
头盖碎	↓↙←S
首跨	↓↙←K
鳞剥	连打S
先之先	↓↙←P
地狱突	先之先中按P
挑拨	R1
觉醒必杀技	
咆哮返CHARGE ATTACK	↓↘→↓↘→S
SOUL SURVIVOR	←→←↙↓↘→HS
一击必杀技	
破龙爆碎	↓↘→↓↘→HS

必杀技	
VALKYRIE ARC	↓↘→P
MICHAEL SWORD	←↙↓↘→HS
STRIKE BACK TAIL	←↓↘K
飞行道具（上段）	←↓↘S
飞行道具（下段）	↓↙←S
觉醒必杀技	
IMPERIAL RAY	→←↙↓↘→S
GAMMA RAY	←→←→↓←→HS
一击必杀技	
IGUZE LASER	↓↘→↓↘→HS



JUSTICE

最强最恶的GEAR复活！

隐藏要素大公开

使用TESTAMENT

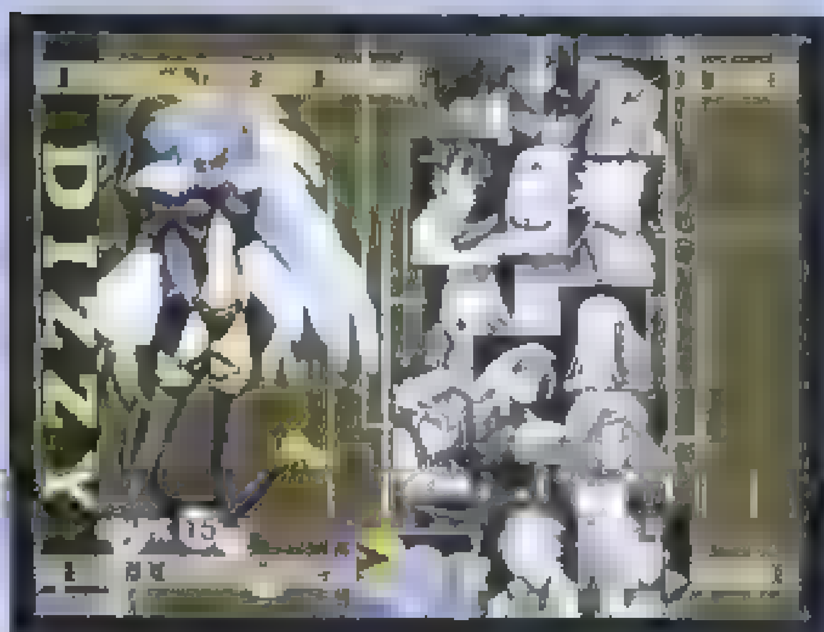
◆在任何难度和无限CONTINUE的情况下完成ARCADE MODE一次（不可以变更角色）。

◆完成STORY MODE一次。

◆在GALLERY MODE中完成一道难题。

◆在SURVIVIAL MODE中打倒LV20的金色BOSS。





使用DIZZY

◆在任何难度下完成ARCADE MODE一次（不可以变更角色和CONTINUE）。

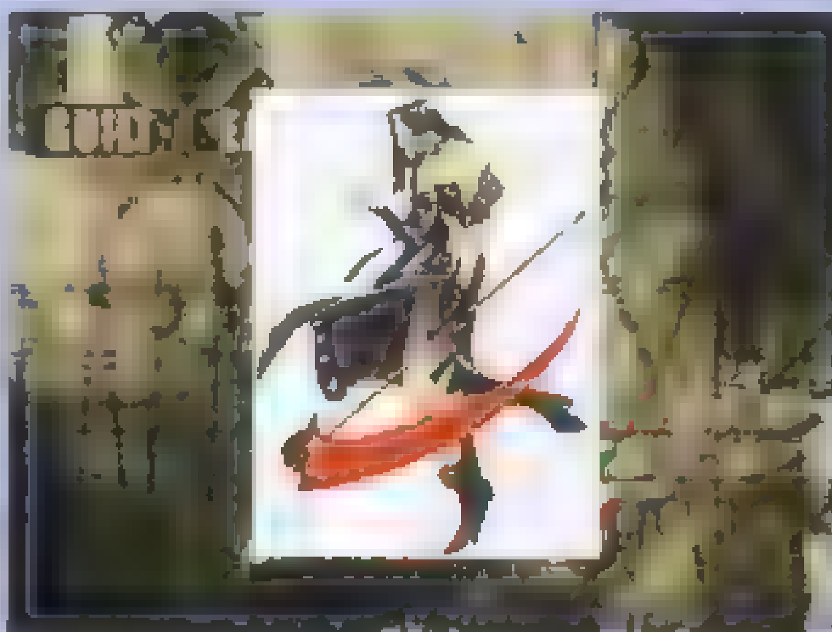
◆完成STORY MODE一次。

◆在GALLERY MODE中完成3道难题。

◆在SURVIVIAL MODE中打倒LV30的金色BOSS。

追加GG MODE

◆在TESTAMENT和DIZZY已经可以使用的情况下，使用其中的一个用BEGINNER以上的级别完成ARCADE MODE一次（不可以变更角色）。



◆获得STORY MODE中的16张CG。

◆在GALLERY MODE中完成7道难题。

◆在SURVIVIAL MODE中打倒LV99的金色BOSS。

使用JUSTICE

◆获得STORY MODE中的32张CG。

◆在GALLERY MODE中完成12道难题。



使用KLIFF

◆获得STORY MODE中的32张CG。

◆在GALLERY MODE中完成18道难题。

直接使用TESTAMENT和DIZZY

TESTAMENT：在标题画面出现时顺序输入“↑↑↓←START”。

DIZZY：在标题画面出现时顺序输入“↓→→↑START”。

模式介绍

ARCADE MODE

这是完全移植街机的模式，玩法和街机一模一样，将所有电脑AI角色打倒后便可以完成游戏。

STORY MODE



这是ARCADE MODE的变种，玩法上没有太大差别，不过在和每一个角色决斗前都会有一段日文交代剧情，而且每完成游戏一次都可以得到一张CG图片。

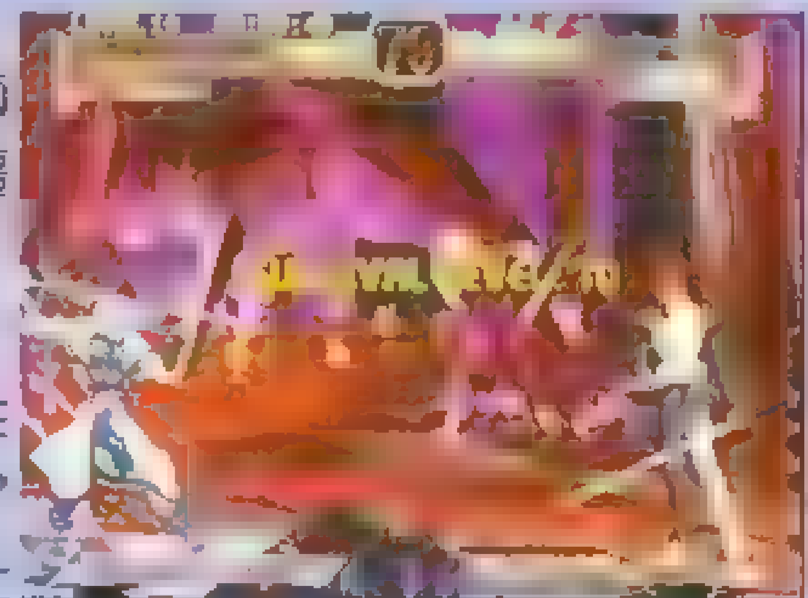
GALLERY MODE

玩家可以在这里观赏自己曾经得到的CG图片，而且在该模式中每完成一道难题之后便可以得到一张新的CG图片作为奖励，例如在有限的时间内打败敌人。

TRAINING MODE

这是游戏的练习模式，玩家可以在该模式中自由练习连续技，而且可以设定电脑AI角色的行动状态，是玩家增强自身实力的必玩模式。

SURVIVIAL MODE



利用有限的体力对付不断出现的电脑AI角色，这是挑战玩家操作极限的“噩梦”。

GG MODE

这是游戏中的隐藏模式，和ARCADE MODE分别不大，不过可以选择“里角色”使用，方法是在所需要选择的角色图标上按住R2键之后确定，而“里角色”与普通角色的区别在于：

◆通常技CANCEL必杀技时的输入指令时间增加。

◆能够超低空DASH。

◆移动速度上升20%。

◆防御力降低。

◆在空中所有的通常技都可以CANCEL。

文：纱迦

三国志

GBA	KOEI	SLG	1人
	200[illegible]年[illegible]月30日		芯片记忆
卡带			



一直以来就很关注这个游戏，入手之后便迫不急待地玩了起来。哇，人物肖像是《三国志VI》和《三国志VII》的人物肖像，看上去真是有一种说不出的爽快感。不过玩着玩着就发现有些不对了：怎么好像和《三国志IV》一个样儿啊？经过数天的深入研究以及资讯收集后，我终于醒悟了：原来整个游戏就是《三国志IV》啊！

严格地说，这个游戏应该是和SFC版的《三国志IV》一样。知道这一点之后，不禁有些上当的感觉：又被光荣骗了。不过转念一想，像《三国志IV》难道不好吗？玩家公认“《三国志》系列”中最经典的一代就是《三国志IV》。《三国志V》的推出把整个“《三国志》”系列带上了一个巅峰，它在同时期的所有游戏中也是出类拔萃的。光荣公司正是靠《三国志V》和《大航海时代II》这两款大作称霸了亚洲市场。《三国志V》不仅汲取了前作中的成功之处，而且做出了大量的创新：简化内政而偏重战略，并且第一次出现了武将单挑、宝物、攻城武器等新概念，地形的效果大大加强。这些设定都获得了巨大的成功并被光荣公司沿用至今。此外，《三国志IV》的音乐也是相当成功的。

正因为《三国志V》获得了巨大的成功，精明如光荣这样的公司当然不会就此罢休。记得原来出过一个《三国志V威力加强版》，增加了可以让全部武将参加的比武大会和一个可以任意修改游戏中所有数据的编辑器，还加入了光荣另一经典《水浒传 天命之誓》里的一些梁山好汉，其他统统都一样。然而就是这样的一个游戏依然在玩家中引起了巨大反响，由此可见《三国志IV》在玩家心目中的重要地位。

对于一位光荣或者“《三国志》系列”的死忠来说，只要知道这个游戏是《三国志V》的GBA版就够了。不过为了照顾对《三国志IV》还不怎么熟悉的玩家，还是有必要详加说明一下的。在游戏发售前我最关心的就是GBA版《三国志》可不可以设计新武将，现在答案已经出来了：可以。而且以前那条很著名的秘技也依然有效：设计新武将时取名为“主人公”，这样最后的附加点数将会有99点。不过那条通过反复编成来获得无限兵力的秘技没了，真是大快人心，像我这样的光荣高手从来对这种秘技都是不屑一顾的。（作严肃状）



进入游戏后首先要选择年代，接下来要决定扮演哪些君主（和光荣的传统一样，最大值：8）。接下来几个选项要为新手说明一下：“他国の战争を见ますか？”（观看他国战争吗？）应该选择“见ない”（不看），这样可以大大加快游戏的速度；“モードはどちにしますか？”有两个选项，一个是“通常”，一个是“假想”。这一项主要就是影响部分武将的登场时间和地点，对CPU的行动也有一些影响；接下来一项是“登录武将を登场させますか？”（自定义武将是否出现在游戏中？），玩家可以根据自己的喜好自由设定；最后是游戏难度设定，只有两种：通常和上级。

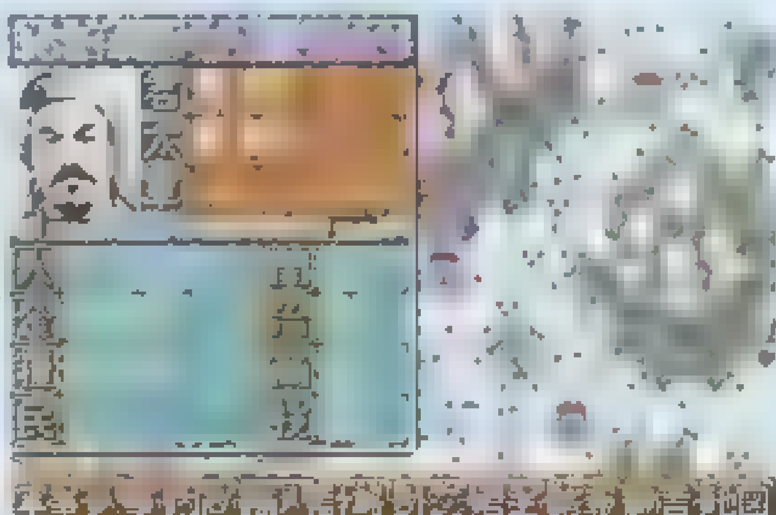
好了，让我们正式进入三国时代吧！

内政

简单的内政工作是《三国志IV》的特色，当然也就是GBA版《三国志》的特色了。你只要指定人选，再给他们一定的经费，就可以放任不管了。当然，为防止他们偷工减料，你也要随时进行检查才行。

内政指令都是用中文表示的，所以就不再逐一说明了。需要注意的是“共同”与“要请”都是约别国一齐出兵，不同之处在于“共同”是邀请其他君主一起作战，而“要请”是邀请南蛮王、羌王这些少数民族作战。

要多加利用“访问”这一指令。利用这个指令可以见到一些神仙级的人物，如掷杯戏曹操的左慈、KO孙策的于吉。当你派武将去访问他们时，就有可能获得一些好处。比起靠不停地战斗和从事内政来增加数值的方法，这种方法显然要快得多，更何况有不少技能是你按正常途径根本就不可能学会的。这些神仙大佬中，以水镜先生司马徽最为容易传授技能，而三国时期最有名的特约撰稿人、每个月都要发表什么月旦评的许劭许子将老先生最容易教你落雷、天变、风变这三种技能，玩过的人一定都知道这三种技能代表着什么。如何才能让这些家伙乖乖就范呢？当然是用S&L大法（SAVE&LOAD）啦！不过需要注意的是，去访问的武将身上如果带有宝物的话，这些神仙就会一直说一些赞美宝物的话。（眼红？）



其他

游戏中还隐藏着大量的历史事件，满足特定条件之后就会发生。比较著名的事件有反董同盟结成、凤仪亭、三顾茅庐等。此外还有皇帝即位事件，要发生这个事件要满足如下条件：

(1)君主统治着包含洛阳的22个都市；

(2)君主拥有真品玉玺；

(3)君主在洛阳；

(4)时间早于公元234年。

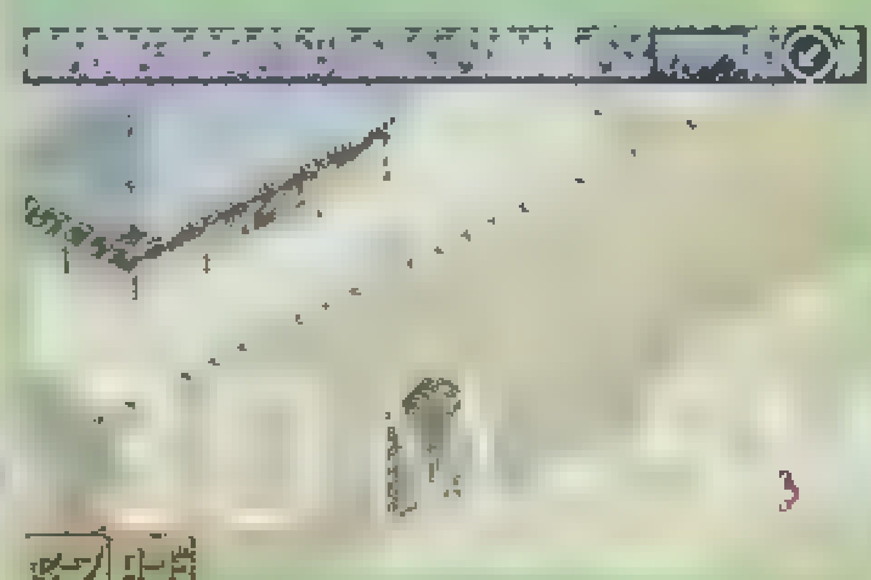


如果选择不即位做皇帝，君主魅力会上升15点左右，但玉玺会马上被处理掉。若选择即位当皇帝，属下武将忠诚度会大幅提高，与其他势力的外交关系也会发生变化。同时音乐和指令都会有所不同。

战争

战争无疑是SLG游戏的重头戏。GBA版《三国志》的战争设计得很有层次。它取消了《三国志III》中只能在特定战场迎击敌人的设定，敌人来袭时你可以自由选择是否出城阻击，如果不成功的话还可以退回城内进行守城战。本作的攻城战很有特点，居然还真有一座城池出现在画面上。另外GBA版《三国志》对军队采取了军团编制的方法，每个军团由一名主将和两名副将领导（至少要有一个主将），而事实上这样限制了带兵上限的最大值，没什么太大的作用。这个设定虽然不能说是BUG，但的确有些画蛇添足的感觉。这一设定在历代《三国志》游戏中也只出现过这一次，估计是光荣自己也发现这种设定确实不合理，因此CUT掉了。

游戏中的最强兵器就是连弩。攻城时，一般说来敌人总是在城上不动的，只要一直用连弩射，不费一兵一卒就可以干掉了。不过连弩需要经过开发才能投入到战争中使用。



文：阿修罗

格斗之王EX

NEO BLOOD

GBA	SNK/MMV	FTG	1-2 人
	2002年月日		自带记忆
卡带	与限定版 GBA 捆绑发售		

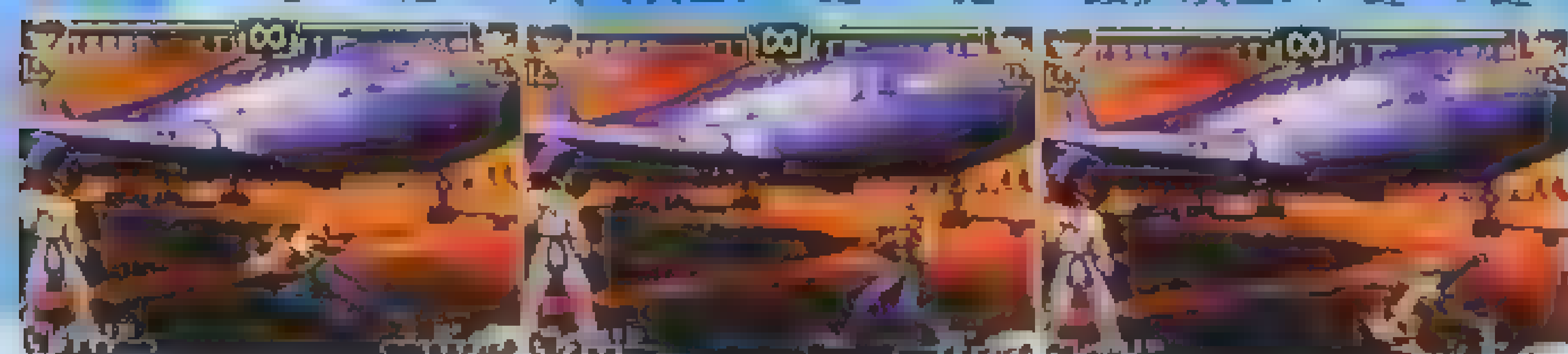
操作系统

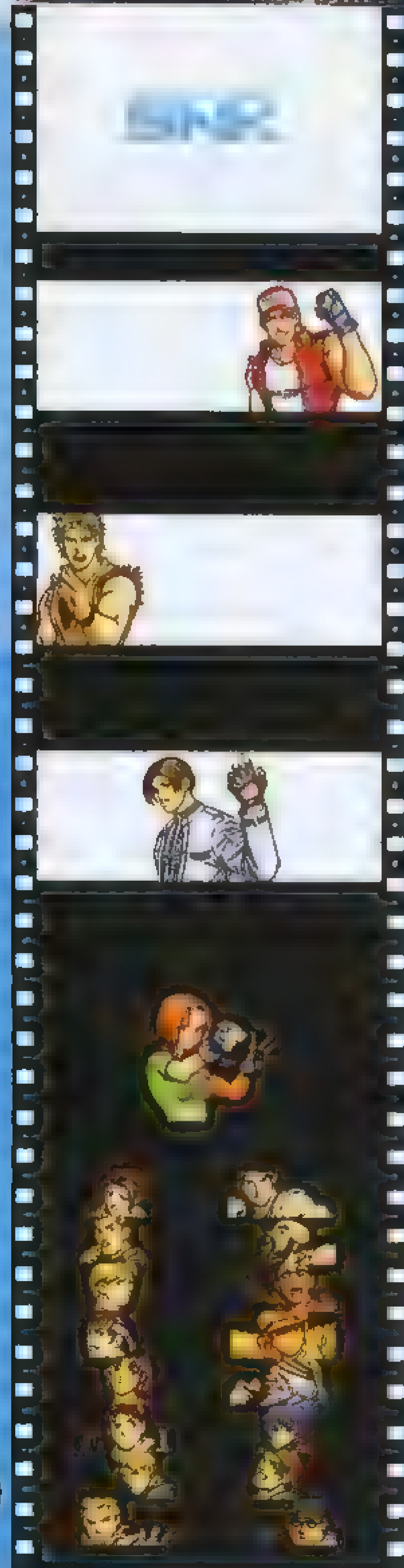
SNK 游戏的系统，每一代都会有惊天动地的变化。不过本作的系统很像《格斗之王 99》，还有些大杂烩的感觉。大家千万不要误会，之所以这么说当然不是说系统不好，而是因为本作系统是集历代“格斗之王”之大成。在《格斗之王 99》中令玩家相当反感的后回避（并前冲）这项设定删除了，改成了“98、2000”系回避设置。

轻拳　轻脚　重拳　重脚

→→疾进　←←疾退　↑跳跃　↓下蹲

→B键+A键　吹飞攻击：L键+R键　援护攻击：A键+L键







登场人物角色一览

在本作中全部登场人物共计 31 人，并包括 5 名隐藏人物。他们分别是：八神庵、吉斯、K、玛西玛、凡妮莎。以下为各登场队伍人物一览：

草薙京、二阶堂红丸、叶花萌、矢吹真吾

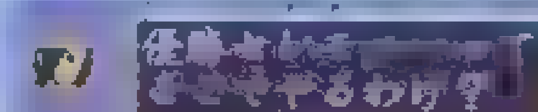
特瑞、安迪、不知火舞、东丈

坂崎良、罗伯特、京、坂崎由莉

金家藩、陈可汉、蔡宝健、全勋

莉安娜、拉尔夫、克拉克、WHIP

八神庵、吉斯、K、玛西玛、凡妮莎







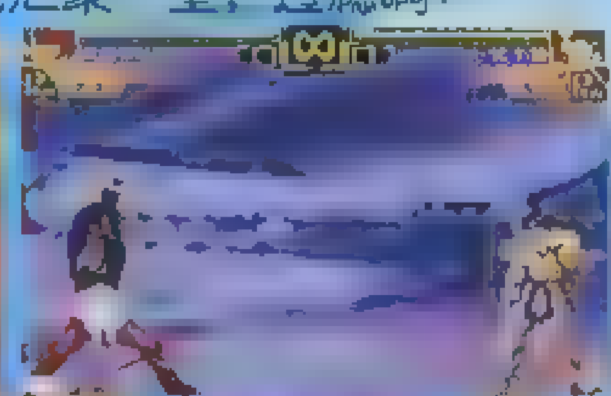
充满活力、迷人的《格斗之王EX》

操作系统上，除了以上谈到过的回避设定回归“98、2000”系设置之外，还有些比较有特色的设定，比如在《KOF98》里旧版人物与新版人物在招数上是有差异的，在本作中，将新、旧版人物的招式汇聚一堂，过瘾啊！









本作每个角色有2种不同颜色供玩家选择，作战排序界面也仿效了《KOF99 》（DC进化版）。超必杀技和MAX超必杀技延续了《KOF2000》的设定，每个角色均有一个特定的MAX超必杀技，方法是方向指令配合B、L键（同时按）。







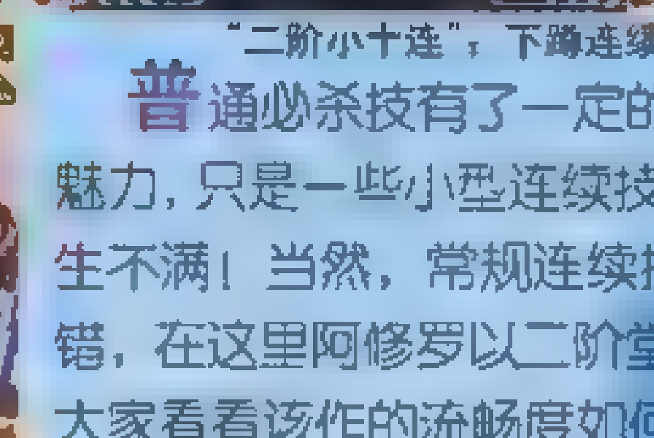


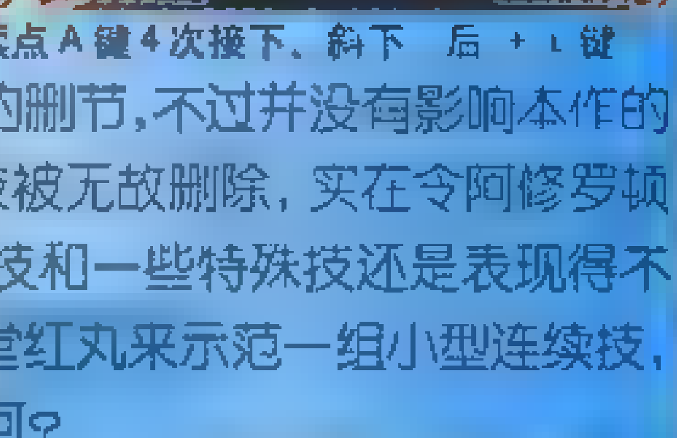




“二阶小十连”：下蹲连续点A键4次接下、斜下 后 + L键

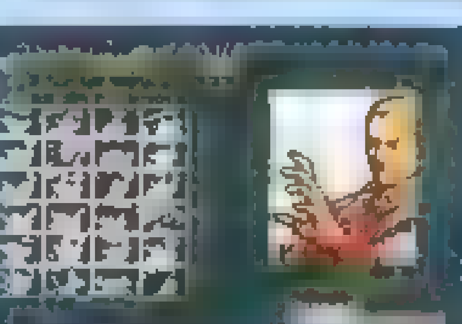


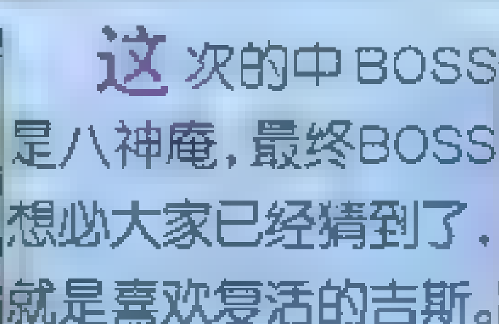


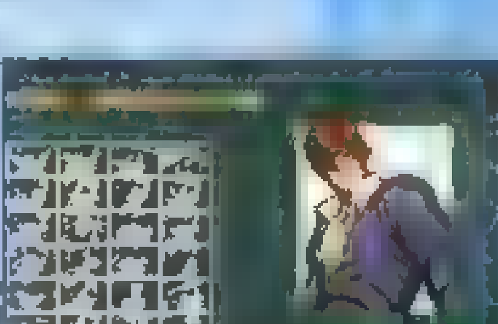


“KING的小五连”：下蹲连续点A键3次、B键1次、斜下A键

普通必杀技有了一定的删节，不过并没有影响本作的魅力，只是一些小型连续技被无故删除，实在令阿修罗顿生不满！当然，常规连续技和一些特殊技还是表现得不错，在这里阿修罗以二阶堂红丸来示范一组小型连续技，大家看看该作的流畅度如何？

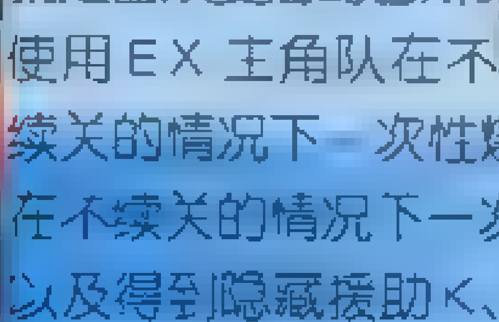


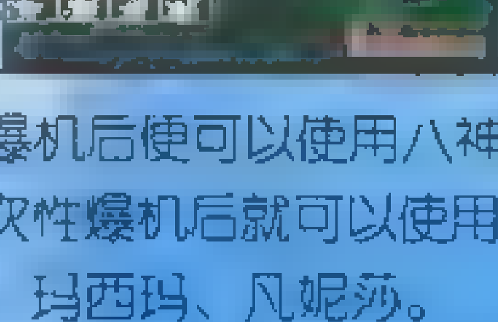


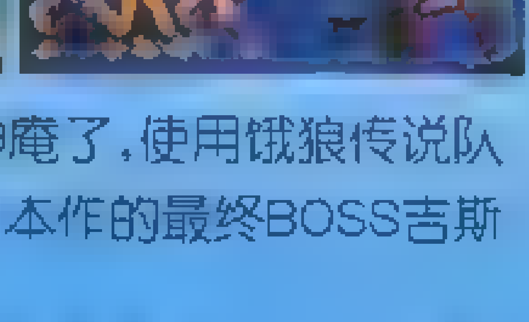












这次的中BOSS是八神庵，最终BOSS想必大家已经猜到了，就是喜欢复活的吉斯。使用EX主角队在不续关的情况下一次性爆机后便可以使用八神庵了，使用饿狼传说队在不续关的情况下一次性爆机后就可以使用本作的最终BOSS吉斯以及得到隐藏援助K、玛西玛、凡妮莎。

该作在背景设定上更是别出心裁地汇集了《KOF99》（街机版）、《KOF99 》（DC进化版）的游戏背景，另外还特别制作了八神庵及吉斯的场地背景，不过就阿修罗看来，总觉得吉斯的场地背景有些《CVS》的感觉……EX的音乐设定基本延续了《KOF99》，另外增加了2首来自《KOF2000》的背景音乐，喜欢NEO·GEO音乐的朋友，不妨仔细听听哦。







文：阿修罗

特别企划 编辑部“拳皇派对”纪实

THE KING OF FIGHTERS EX

编者按：好像只要是与SNK扯上关系的游戏就会招徕人类的喜欢与反感，甚至深恶痛绝……这次由SNK授权、ARTOON开发制作、MMV负责发行的《格斗之王 EX》也不例外，果然成了众矢之的。此次所谓编辑部“拳皇派对”，其实就是仁见仁，智见智，有派、有对、非派对。当然，其中不乏真知灼见，亦更有刀光剑影穿梭于唇舌之间。阿修罗觉得绝妙甚好，即录下小编口供，特撰下文以供众看客再刷口水。



一日，阿修罗照常口嚼泡泡糖悠哉悠哉地来到编辑部。编辑部内异常的宁静，只见一群人拥在一起不知在做甚！



阿修罗纳闷曰：“汝等为何这般目中无人？”众人参差答曰：“肃静、闭嘴、嘘……~~”（其中不乏有意念能力者向阿修罗投来恶煞的眼光）笑，笑，还是笑——这是众人转过头来的第一个表情。正当阿修罗百思不得其解之际，掌机王LIKY向阿修罗作了一个示意邀请围观的手势。这无疑使阿修罗心中产生了一个巨大的惊叹号，脑中布满了旋转着的问号，他有些晕。LIKY见阿修罗迟迟举步不前，只好亮出手中之物！……“啊！？”阿修罗的眼球暴涨并直勾勾地朝着LIKY手中之物走去，揉了N遍眼睛阿修罗终于不再怀疑，放在他眼前的正是GBA版《格斗之王 EX》！阿修罗大嚷道：“啊哈哈哈……老夫作为SNK通天教主怎能错过这个游戏？”众人狂吐曰：“快拿塑胶袋！”伴随着阵阵呕吐声，众人作鸟兽散了。…………省略N多故事，只保留以下《格斗之王 EX》玩后感访谈。

：GOUKI，你觉得《格斗之王 EX》做的怎么样？觉得好不好玩？

GOUKI：（思考状）主要觉得作为2D格斗游戏，游戏制作厂商没有控制好跳帧数，这样会直接影响到游戏的流畅度。

：谈到帧数的问题，你觉得在该作中帧数掌握不好的地方主要表现在哪些方面？

GOUKI：比如说跳跃、K.O 对手后。

：嗯，我也觉得对手死亡后的感觉甚差，如果不看对方的血槽的话，会觉得对方是莫名其妙死掉的。

GOUKI：不错，再加上ARTOON的制作能力和技术也比较落后，所以造成与其他版本的《KOF》产生很大素质上的悬殊。

：我明白了，你是说大家会参照对过去其他版本《KOF》的印象来衡量并期待这款GBA版的《格斗之王EX》，一旦没得到其他版本上的感觉就会从所希望的高度坠入失望的低谷。

GOUKI：是的，不过总的来说这款游戏还是很值得一玩的。



阿修罗：的确。

阿修罗：SOUL呢，你有什么看法？

SOUL：我对游戏画面的素质一向要求很高，和GOUKI一样我对“EX”的帧数控制很不满意，简直难以忍受，象《KOF》这样出色的2D格斗游戏居然做成这样，想吐……

：吐吧，吐吧，吐着吐着你就习惯了。

SOUL：唔，还是不行，还想吐。

：你是不是根本不喜欢《KOF》？

SOUL：胡说，虽说我的《KOF》水平不是很高，但是很喜欢它的风格。

：那……那你为什么吐完了还想吐？拜托你给我一个理由先。（笑）

SOUL：需要理由吗？

：不需要吗？

SOUL：需要吗？

：不需要吗？

SOUL：哎，我只是跟你研究研究嘛，干嘛那么认真呀？需要吗？

：……



LIKY：好了，你们两个不要吵了，我来说两句。我觉得“EX”里的援助攻击和大部分连续技还是和其他版本出入不大的，玩起来还是很流畅的，除了GOUKI谈到的，没觉得有特别不好的。

：不见得吧，我亲手试过克拉克的近身L键接下、斜下、前R键居然连不上，而且该作还删除了一些追加技效果，最令人惊讶的是特瑞的下蓄上L键，居然落地时依然有攻击判定！？我深深怀疑ARTOON这个厂商的制作态度！

阿修罗：这个……我也试过克拉克的近身L键接下、斜下、前R键这招，结果与纱迦一样。而且克拉克的近身A键接下、斜下、前R键这招在“EX”里也不成立。不过LIKY说的也有些道理，因为在“EX”里我发现了一些新鲜连续技，这些是在正统《KOF》里所不能成立的连续技。所以，感觉这也算是一种补偿吧。

紫枫：我认为“EX”的确是最好的掌机《KOF》，但也绝对是BUG最多的《KOF》。总觉得该游戏似乎还有30%没有完成就草草发售了，凭借着限定版KOF·GBA，应该会有很好的销量，但是ARTOON不思进取的话，相信前景不容他乐观了。



阿修罗：同意，至少利用援助攻击将对方K.O后，对方竟然站立死亡！这样的BUG我还是首次见到……



众人议毕，阿修罗下班后路遇紫枫，问道：你会买《格斗之王 EX》吗？

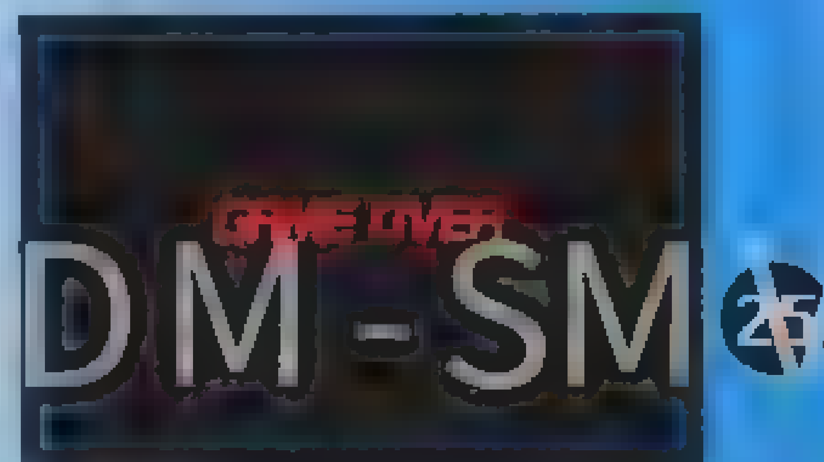
紫枫笑曰：必买！

阿修罗乐道：Why？

紫枫含情脉脉：当时有一朋友送给我十盘《KOF EX》，我没有好好珍惜，随便试玩了一下就还给人家了，等到我失去的时候方感到后悔莫及，人世间最痛苦的事情莫过于此……如果上天能给我一个机会买到的话，我将对它说：我爱你！如果可以给它加一个期限的话，我希望是——爱它一万年

阿修罗：门

紫枫继续“枫言枫语”中，一阵晚风掠过……





洛克人 EXE2

GBA	CAPCOM	A・RPG	1人
	2001年12月14日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

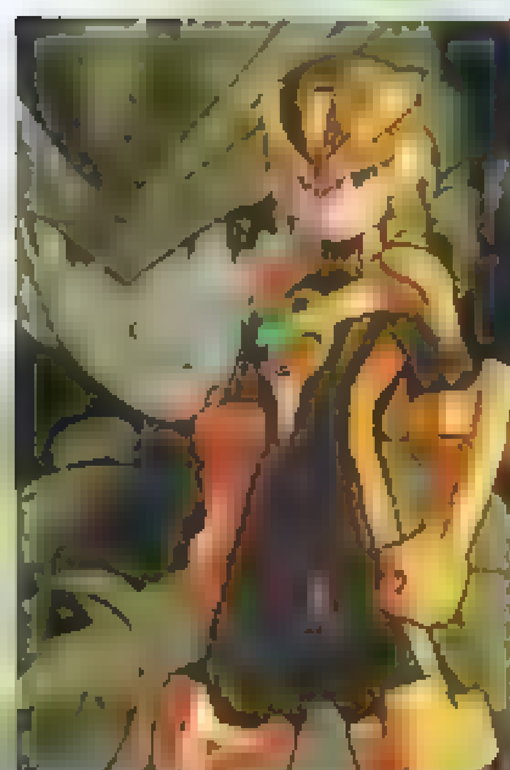
CAPCOM出品的白金级作品，“《洛克人EXE》系列”的第二作，比本来就极具人气的第一作更加成熟、更具策略性、内容更丰富，本作总共有250种以上的战斗芯片，收集齐战斗芯片是游戏的主要乐趣之一。对“《洛克人EXE》系列”还不太了解的人，也可以从这一作开始玩，当然了，最佳的上手方法就是看SOUL为您奉上的“特快介绍”了。

《洛克人EXE2》世界观

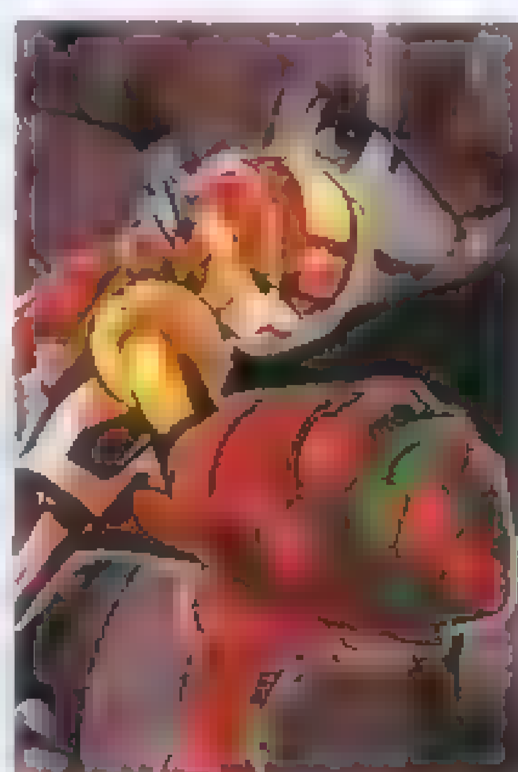


在《洛克人EXE2》的世界，电脑技术极为发达，人们几乎离开电脑就不能生存，NAVI（ナビ）就相当于这个时代中人们在电脑世界的一个替身，NAVI将代替人们在电脑世界中冒险。比如热斗的NAVI就是洛克人。电脑世界中的敌人就是病毒，击败病毒后就可以将病毒删除，消除病毒的人就是网络战斗者。

故事的开端

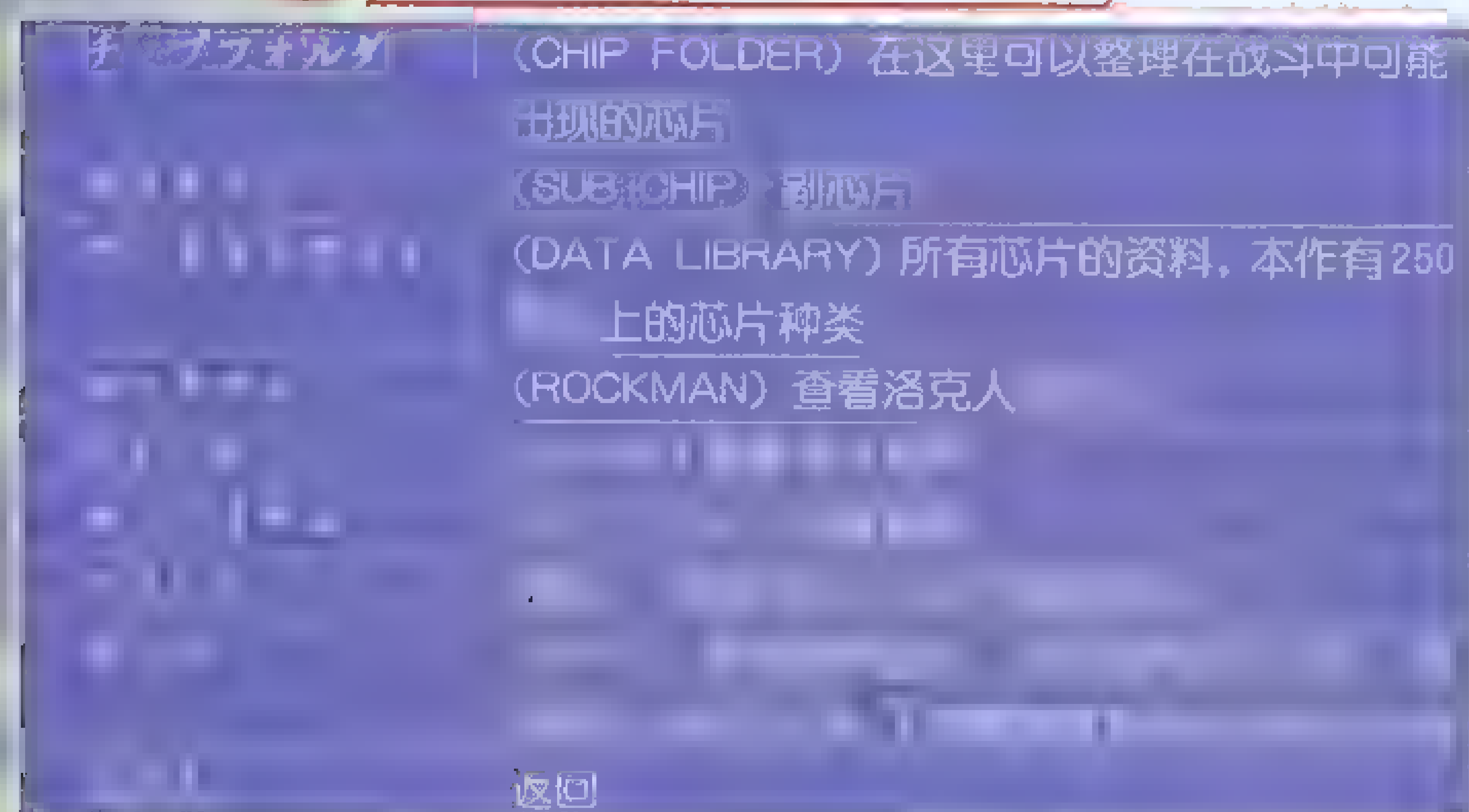


在前作的网络犯罪组织“WWW”所做下的军事卫星黑客事件之后3个月。本应随着“WWW”组织的消灭而消失的电脑病毒最近又在某个组织的操纵下重新开始肆虐起来。世界又重新回到网络犯罪的灾难之中，有些国家甚至因此而进入毁灭的边缘……



我们的主人公热斗所上的秋原小学今天就是放假前的最后一天了（要进行终业式），教室里大家都在讨论自己渡假的计划，其中同学デカオ约热斗一起去互联网上的公共广场，因为那里正在募集平民网络战斗者（市民ネットバトラー），约上メイル和やいと一起去吧。到底在公共广场等待热斗的将会是什么呢？（部分人物介绍大家也可以参阅2001年第4期，即总第29期）

菜单绍介



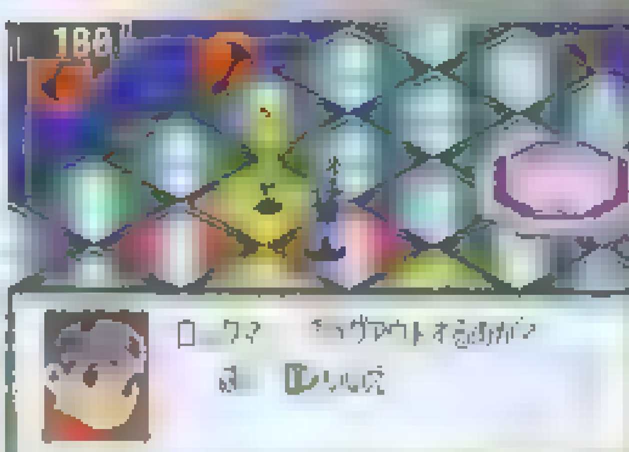
通信

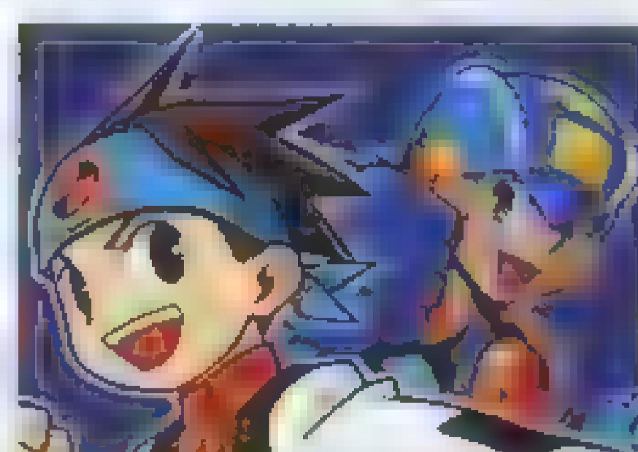
1. ネットバトル（れんしゅう） 对战（练习）
2. ネットバトル（ほんばん） 对战（正式）
3. バトルチップトレード 战斗芯片交易



《洛克人EXE2》操作

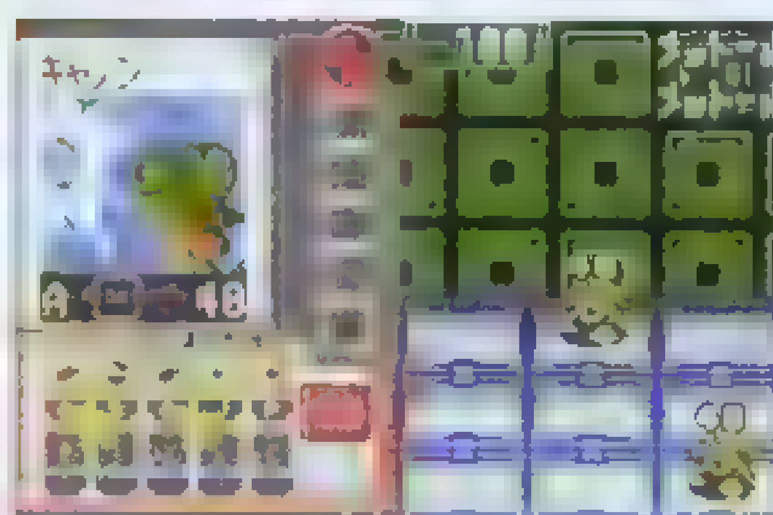
按A键可以与人对话，也可以调查，游戏中许多地方都隐藏着一些芯片。一些剧情可以按START键跳过。同时按下A、B、SELECT、START四个按键，就可以重新开始游戏。地图画面中按住B键移动就可以快跑。按下START键调出菜单画面时，也可以可以看到主角所处的地方。（显示在右下角）地图画面上，在电脑世界中按L键是与热斗联系；在现实世界中按L键是与洛克人联系。这里一般是一些对游戏剧情发展的提示。L／R键在芯片文件夹中可以用于翻页。在进入互联网（INTERNET）的世界后，可以随时按R键从互联网退出（PLUG OUT），从互联网中退出以后，洛克人的HP会完全回复。



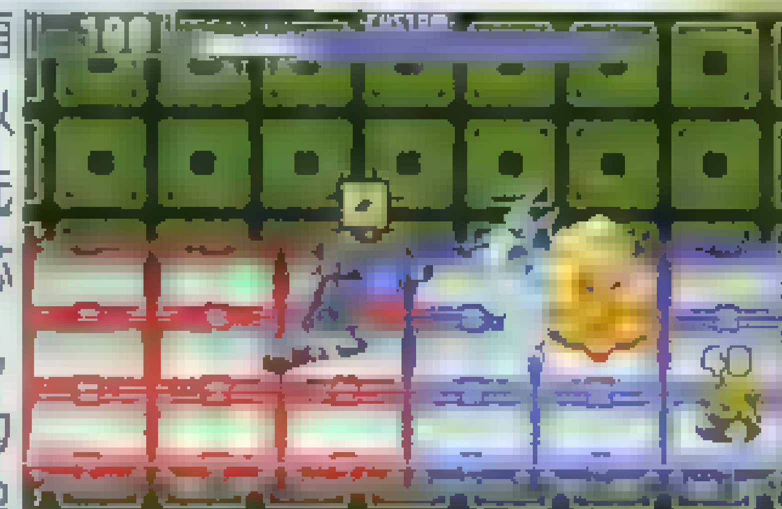


战斗系统（VIRUS BUSTING）

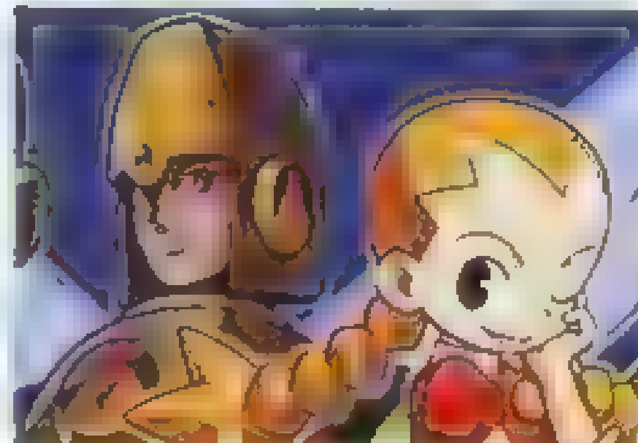
进入战斗画面后，游戏首先会出现一个芯片选择画面。在这里，热斗可以依照自己的战略选择若干个芯片再将信息传送给洛克人，让洛克人使用这些芯片。



每块芯片都有固定的几种特性，特性标在芯片画面的下方。右下角的数字是攻击力，中间的方块表示属性，最左边的英文字母就是本游戏比较特别的地方之一。这里的字母有些类似于扑克牌中的数字，同样的芯片可以有不同的字母。每局战斗开始之前，可以选择的芯片只限于字母相同或是种类相同的芯片。例如有一枚字母为A的体力回复芯片，这时可以选择和它组合的芯片既可以是同为字母A的其他种类芯片，也可以是同种的另一枚体力回复芯片。（假设有这些芯片可选）另外，标为“※”的芯片表示可以和任意芯片进行组合。



芯片选择画面中，按A键确定要选择的芯片，按B键可以取消刚选择的一种芯片，按START键可以让光标直接跳到“OK”项上，按R键可以查看芯片的性能。



战斗中按L键，就会出现是否要从战斗中逃出的选项。

选完战斗芯片、再按“OK”确定后，就正式进入战斗了。战斗画面中，洛克人的行动完全是用手动操作的，方向键就是控制洛克人的上下左右移动。洛克人可以行动的范围就是左边红色的六块方格，每按动一次方向键洛克人就会移动一格。B键为普通攻击（ROCK BUSTER），A键为芯片武器攻击，所选出的每块芯片都只有一次使用机会，但芯片武器的攻击力一般都很高。战斗画面的左上角就是洛克人的HP；洛克人头上的图标表示这回合战斗中洛克人所选芯片；画面的正上方为时间槽。当时间槽蓄满的时候，就可以按下L键或R键重新进入芯片选择画面，注意时间槽满时会有一声显著的音效。



芯片中除了攻击型芯片以外，也有其他种类的芯片。如可以增加洛克人行



动范围的芯片，与光剑芯片配合就能发挥最佳作用。

另外还有“FOLDER OPEN”系统。一般情况下，每次可供选择的芯片都是5个，而这个系统就是让可以选择的芯片数超过5个的系统。具体方法是，选完了芯片后，选择“OK”项下的“ADD”项。之后，在接下来的一整个回合中，洛克人不能使用任何芯片，但在本场战斗接下来的所有回合中，洛克人就可以使用更多的芯片了。所增加的芯片数量与上一次所选的芯片数量相同。通过这个系统，很容易实现一发逆转的攻击！

最后说一下地形效果的应用，游戏中地面会发生一定的变化，不同的地面对攻击的效果会有不同的影响。如一些容易燃烧的地面，这里用炎属性的攻击效果就是原来的2倍；再如在一些冰地面上用电气属性的攻击，也会有原来2倍的效果。

芯片文件夹（CHIP FOLDER）

芯片文件夹（チップフォルダ）最多可以放下30枚芯片（也必须保持正好30枚芯片），而战斗中最初出现的5枚芯片就是随机从芯片文件夹中选取的。如果想让某种芯片经常出现在战斗中，就可以多放几种同样的芯片在芯片文件夹中，以增加它出现的频率。芯片文件夹之外的芯片存放在“リュック”中（按方向键右进入，转移芯片的方法是：选定后按一次A键，确定好要放的位置，再按一次A键就是调整了芯片所放的位置了）。不过同种类的芯片最多只能放5枚。另外，一般情况下，NAVI类的芯片最多只能放5枚。

如何配置好芯片文件夹以便让NAVI在战斗中得到更好的芯片也是本游戏的策略性所在。

在芯片文件夹菜单中，按下START键，就可以分类别整理芯片，其中前三种排列方法指的是：ID——按芯片的种类排列；アイウエオ——按芯片的名称排列；コード——按芯片所带的字母排列。

芯片的资料看法（如右图）

属性总共有5种，包括“无、炎、水、电气、木”。

注意，敌人会有自身的属性弱点，在我方给予敌人有效的属性攻击时，就会出现“！！”的标记。一定要仔细观察是否出现这样的标志，以便更有效地克敌制胜。

芯片的名称　芯片的字母　属性　攻击力

常规芯片（レギュラーチップ）

游戏的剧情在发展到一定的程度后，就可以在芯片文件夹中设置常规芯片。所谓的常规芯片就是可以固定出现在战斗开始前的芯片选择画面里的芯片。要选择某芯片作为常规芯片时，可以在芯片文件夹中按SELECT来选择，注意作为常规芯片的芯片容量必须比“常规记忆体”的容量小。“常规记忆体”的容量就标在芯片文件夹的最上方。

有了这个系统，玩家就可以一直使用自己最喜欢的芯片了，不过还要为了提高“常规记忆体”的容量而努力！

副芯片

“サブチップ”其实就相当于其他RPG里的消费型道具，即只能使用一次。副芯片只能在地图画面中使用，不能在战斗中使用。

几种常见副芯片

シノビダッシュ　在一段较长的时间内不会遇上较弱的敌人

エネミサーチ　在一段较长的时间内很容易遇上敌人

オープンロック　可以解析被封锁的一些神秘数据

BUSTING VIRUS LEVEL（消毒级别）

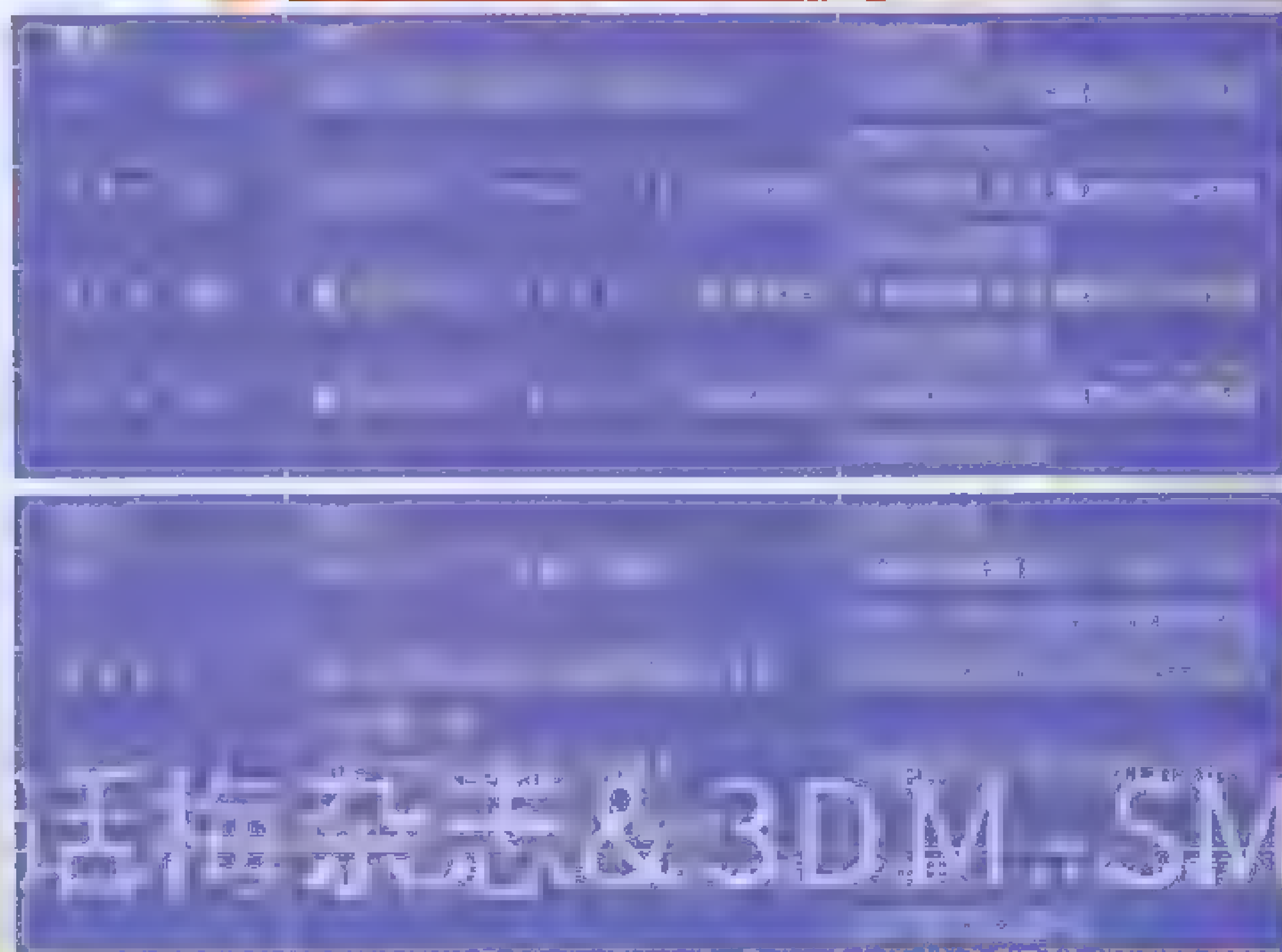
就是在一场战斗结束后所得到的评价。评价越高，就越能获得好的奖励。所能得到的奖励最低时只能一次性回复部分HP，中等级别时就是获得网络里的金钱（Z），评价高时，就很有可能得到芯片。

要想获得高的评价，战斗中就要尽可能在最短的时间内全灭敌人，所用的时间越短，级别就越高。

初期流程

热斗在教室中与各位同学交谈后，就开始放假前的最后一次课了。（可以按START键跳过）与教室左下角的デカオ的对话后，就可以离开教室。在秋原町中进入自己的家中，与妈妈进行对话后就可以到自己的房间中按R键（靠近电脑后再按）进入电脑世界。在电脑世界中先完成复习功课（对系统的初步介绍）后，就可以正式向公共广场出发了。途中有些分支可以得到一些隐藏的道具，只要按A键调查就可以得到。到达公共广场后，和同伴等人交谈后，再和同伴ガッツマン左边的机器人交谈，选“うける”就是接受考试。接下来到之前可以去的地方找两枚芯片——“きぼうのデータ”和“ゆうきのデータ”。找到后再加回到公共广场与机器人交谈，就正式通过考试了，这时洛克人也正式学会了“常规芯片系统”，同时，メイル也告知热斗，来时路上一些障碍方块已经解开了……

洛克人各形态进化方法



下期将公布全芯片资料集《洛克人EXE2》的各项深层秘技，敬请期待！

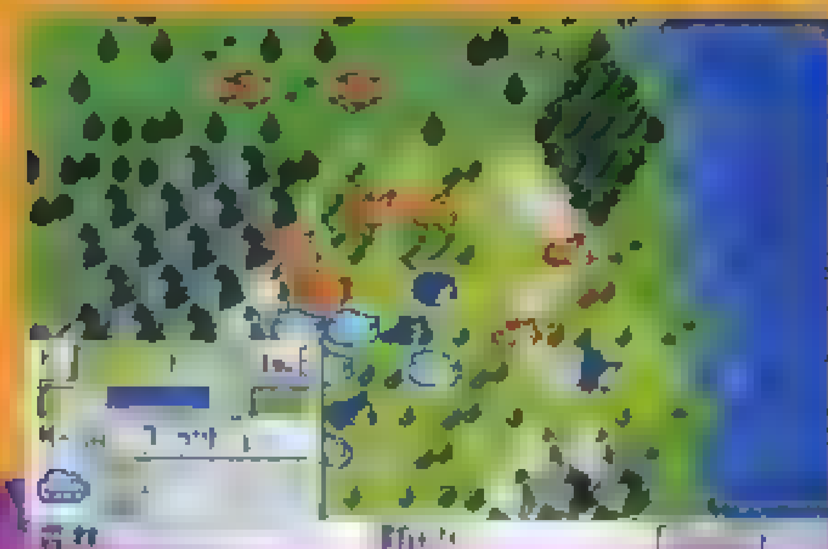
提起世嘉的《大战略》系列，恐怕没有几个人会不知道吧。当年在MD上掀起的战略游戏热潮风靡了国内众多的玩家，特别是游戏中的各种兵器全部都是按照现实中来设定的，因此也博得了许多军事迷的喜爱。不过这个游戏有个最重要的地方就是难度奇高，而且费时，能够打通的人恐怕没有几个吧。不过现在大家可以随时随地地挑战这个游戏了！GBA版的这款《大战略》保持了系列全部的精髓，当然也做了一些细小改动，相信一定会给喜爱这个系列的玩家带来不一样的感受。



GBA	MEDIA KITE	SLG	1～2人
	2001年12月7日发售		自带记忆功能
MVS	对应MOBILE ADAPTER GB		

大战略 ADVANCE

风云变幻的战场



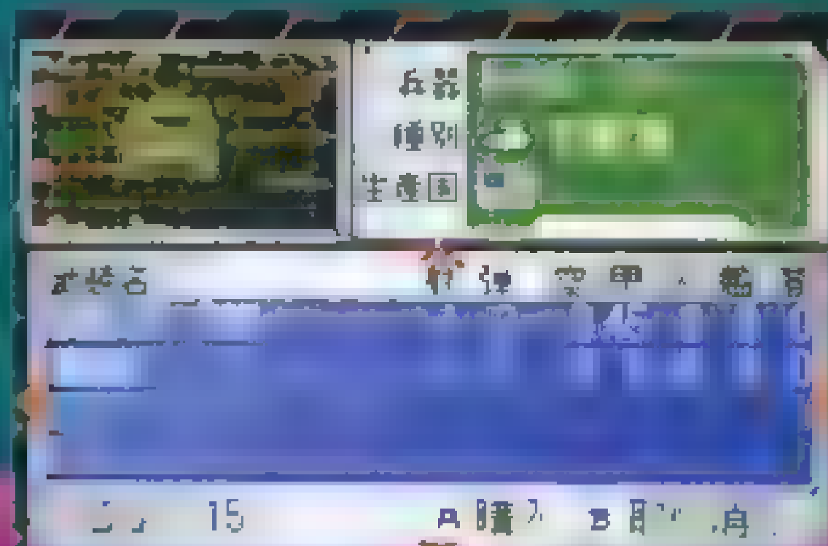
登场的兵器超过400种以上





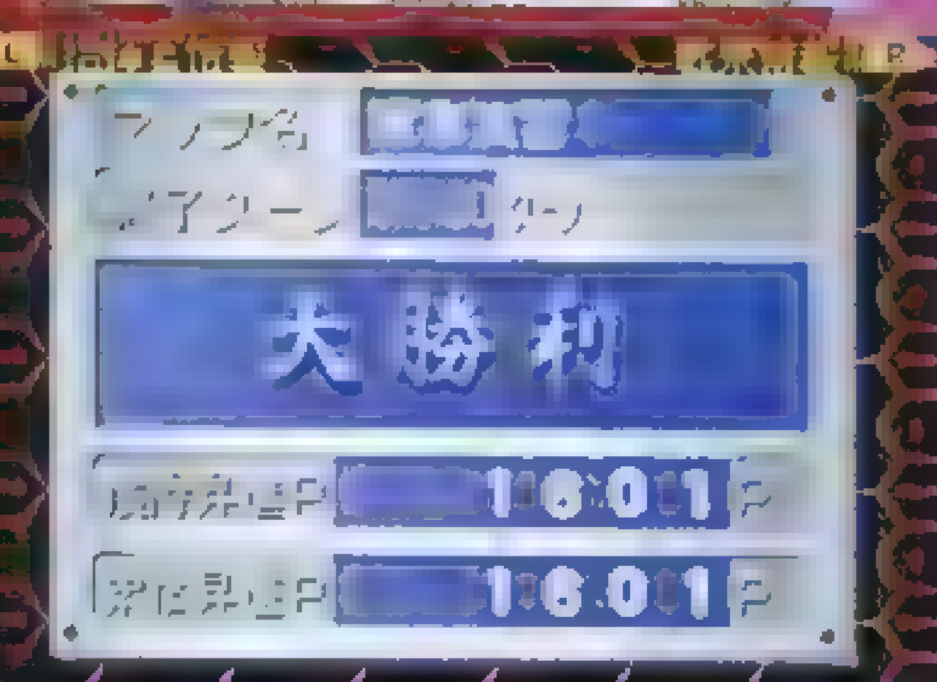
兵种相克，取胜之道



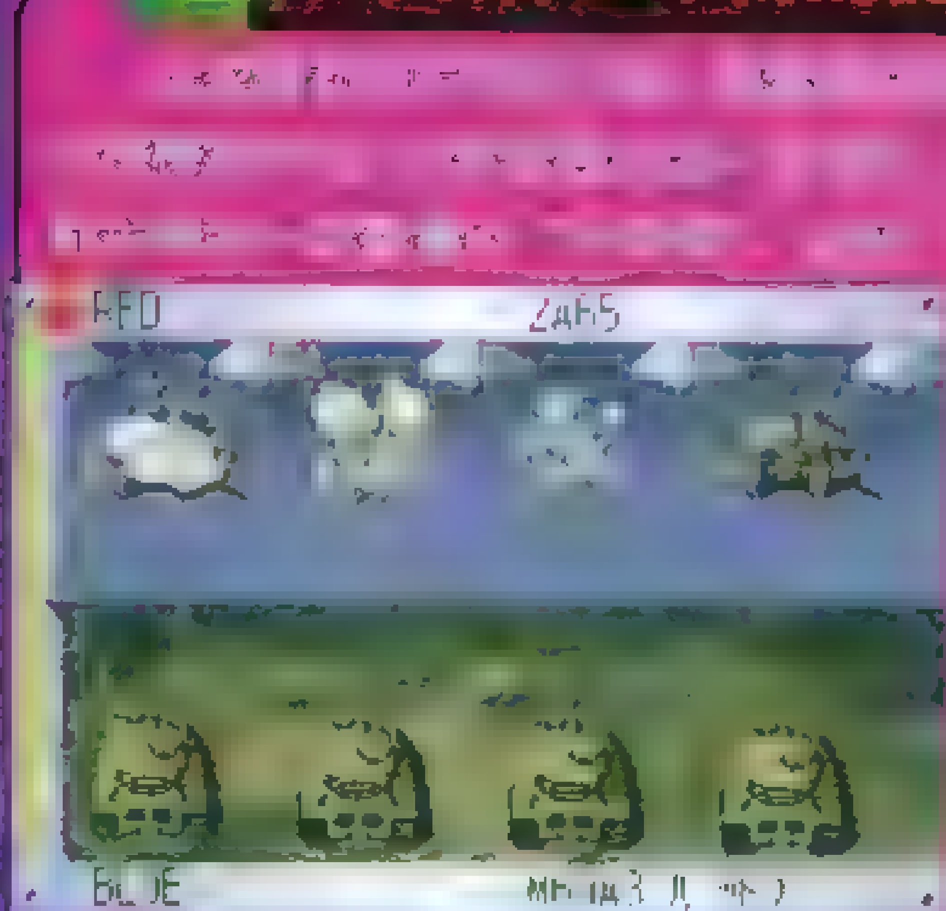


胜利・失败

在游戏刚开始就要在地图中配置自己的部队，开始战斗后，部队是不能随时生产的，所以当自己的部队被全灭后，任务就算失败了。另外，主基地被敌人占领也算失败。当然，我方全灭敌人或者占领敌人基地就算我方胜利。提醒大家一点，千[illegible]，否则，你是很难靠近敌人的基地的，因为[illegible]完蛋一个。所以必须要先探明敌人基地情况后再集中攻击才行。



胜利的取得、军衔的提升





利用无线电话下载新东西



文 D·S



MAXIMO

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	预定2001年12月27日发售		341KB
CD-ROM			



英雄救美的古老传说

为了守护王国的和平，马克西莫王子经常要到各处去……但是，就在他离开时，他原本所在的王国却遭受了邪恶者的蹂躏，一直得到马克西莫信赖的军师阿吉利利用他长期不在的机会，用黑暗之力把王国和索非亚王妃占为……造成的呢？带着疑问，马克西莫提……被封印在不同黑暗世界中的魔女，去……了魔王的阿吉利算帐

各大版图简介



被恐怖气氛所笼罩的墓场是马克西莫王子所要挑战的第一关。该版图的敌人都是一些下级的骷髅兵，攻击力较弱，攻击方式也比较单调，不会带来什么麻烦。只要注意道路的崩塌以及喷出的岩浆就可以……通关了。

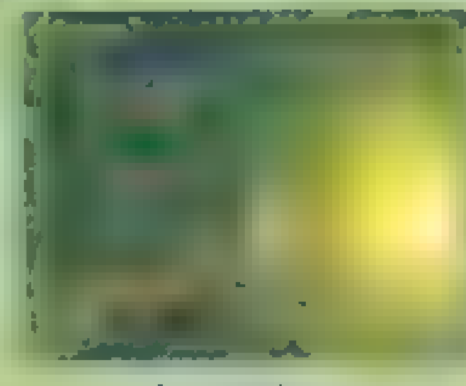


初遇险阻



……物阻挡在马克西莫王子前进的道路上，另外还有许多生物系的僵尸会突然出现，在水塘中隐藏着的巨鳄会等待马克西莫王子的出现，这一切的障碍都需要玩家熟练的操作才能够一一化解。





奋勇战斗



由于冰面比较滑，所以这是考验跳跃力的一关，需要玩家胆大心细的操作。杂兵的实力逐渐增强，特别是投掷炸弹的敌兵和手持双刀的僵尸水手要特别注意，用普通的攻击方法不但收效甚微，而且还会使玩家陷入被动。





不畏艰险

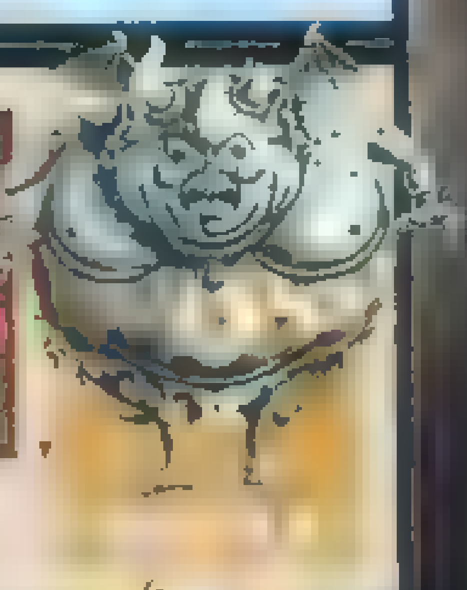


由许多浮在空中的岛屿构成，能够行走的地方比较狭小，一不留神随时都可能会丧命。此外隐藏道具比起前几关更加稀少，玩家一旦发现，便要好好利用。开宝箱和铁门的钥匙在这一关显得比较珍贵，玩家要合理使用。

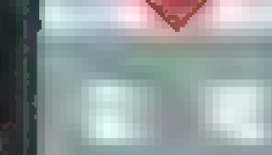




勇往直前



该游戏的最后一关，魔王阿吉利正等待着马克西莫王子的到来。这一关最大的特色就是实力大幅……的敌兵，不……攻击力……，……玩家……。要……不必要的伤害，合理利用各种攻击方式最为重要。





最终对决



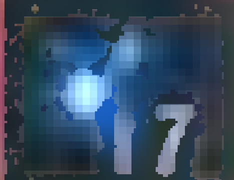
基本元素解析



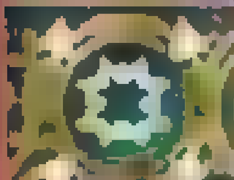
角色数：所有动作游戏的基本元素，当角色数耗尽之后便会GAME OVER。该游戏提供了接关的条件，但是需要得到接关道具才可以，而且越往后所需要的接关道具的数量就越多，还是保存实力最佳。



金币：不论是攻击敌人还是打开宝箱，都能够得到金币，而游戏中钱袋和钻石都是金币的聚合体。有了足够的金币，便能够购买自己最需要的道具（包括武器和装备），同时游戏记录也需要金币。



小精灵：被魔王阿吉利封印的小精灵是光明的使者，它们都隐藏在一些特殊地点。玩家将闯关途中一些有白光游动的设置破坏之后，就可以解救出小精灵。最初50个小精灵换一个角色，之后逐渐增加。



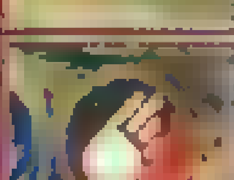
突击：马克西莫的宝剑的特殊能力。虽然攻击范围狭小，但是却具有普通攻击所无法比拟的攻击力。在战斗中活用突击可以使玩家摆脱敌人的包围与纠缠，能将敌兵击倒在地，实用价值非常高。



二段斩：具有无敌时间的攻击方式，对于防御力较高的敌人非常有效，同时也是突破敌兵包围的技巧之一。但是它的缺点也非常明显，出招和收招较慢并且有空档，不适合玩家频繁使用。



飞盾：十分有价值的技巧之一，对于远距离的敌人和障碍物都可以起到破坏的作用，在游戏的后半段作用更加明显，但在使用时要考虑周围的环境（最好近身没有敌兵出现）以及盾的耐久值。



火焰波动：如果马克西莫手中的宝剑具有炎属性，得到这种道具之后便可以发动火焰弹，对于攻击远距离把守在险要地点的敌人非常有效，但是也要在使用时考虑到特殊武器消耗值。

GAME³ 游戏立方



这里并不是想和各位讨论什么沉重的话题，只是我的某些想法而已，不知道各位玩家是否和我有相同的想法？在信息技术高速发展的今天，人们获取各种资讯的渠道也变得更多更快了，网络的发展更是为我们提供了很多便利。现在各个游戏公司都会将他们的最新作品以MOVIE的形式在其官方网站上发布。本人有GAME MOVIE收藏癖，平日空闲时，我总喜欢反复浏览这些GAME MOVIE，回味企盼游戏时的那些种种滋味，从中能够获得极大的满足。现在许多的游戏厂商都很善于为自己的游戏做宣传，推出的游戏预告片简直可以用艺术品来形容。它将游戏最美好的一面完全展现在玩家面前，使人看了心潮澎湃，欲罢不能。遗憾的是，很多游戏的实际表现往往没有预告片中那样的精彩纷呈，扣人心弦，总是给人一种脱节的感觉。现实和梦想的差距总会让我有一丝失落，有多少梦可以实现？

12月13日，PS2行货正式进入香港，相信很多玩家都感到很兴奋吧？。最近收到不少玩家的来信，询问香港版、台湾版的PS2是否可以对应日版PS2的游戏，日版的PS2是否可以对应香港或者台湾版本的PS2游戏呢？

其实，香港的PS2行货除了可以直接使用220V市电以及附带的中文说明书之外，其他各方面都和日版PS2完全相同。行货软件除了售价较低、附带中文说明书和封面上的行货标签之外，其他都和日版软件一摸一样，各位玩家可以放心购买。

VIP 问题回答

湖南师大陈远翔：问了这么多问题真是不好意思。多边形喜欢玩《DIABLO II》吗？希望能在《DIABLO II》的网络世界中遇到你。

①在DC版《REZ》中beyond选项的？？？怎样打出来？②《索尼克大冒险2》中，我总是在第三个任务"Find The Lost Chao"卡住？那个"Lost Chao"究竟在哪里？希望多边形给我一个比较具体的回答。《索尼克大冒险2》真的是太棒了，就是D版质量太差了，总是读不出来，如果这样有什么好的方法可以完成所有的任务？③如何使Chao的耐力值增大？④《恐龙危机2》中那个男主角和女主角，还有那个后来被抓住的女人都在船上后，轮到男主角行动了，这时本来女主角还在船舱的，和她说完话后就不见了，那么男主角应该干什么？



多边形：著名的"大菠萝"我肯定喜欢了，由于现在工作比较多，二代我还没仔细玩过。倒是在大学的时候，我将一代通关了好多遍呢！

①本期的"火热秘技"中会有较为详细的解答。②要找到丢失的Chao，一定要拥有"太古的旋律"这项特殊能力。当角色获得了"太古的旋律"后在纳蔻斯族的台座（如图）前按B键就可以找到丢失的Chao了。也就是说，要找到丢失的Chao，就要先找到纳蔻斯族的台座，不过也有例外的地方，如"激突高速公路"那关就比较特殊了。如果你购买正版就绝对不会出现这样的问题，而且这个问题根本就无法解决。这里有一个偏方：如果你碰到死机的情况，重新开始游戏时，在"OPTION"中选择不同的语言进行游戏就又可以勉强再玩几关。③光靠混沌之精和小动物是不能提升Chao的LCK、INT、STA这三种数值的，要提升这三种数值就要玩一玩VMS里的迷你游戏。只要玩家抱着Chao来到花园里的那个竖立着一块记录卡的机器上，就可以下载迷你游戏到VMS里了。迷你游戏的玩法很简单。游戏由很多个小故事组成，你的Chao会一直不停走啊走，走啊走。当屏幕右下方出现一个信封一样的标志时，按A键就有剧情发生。建议大家用英文，因为玩家要根据情况作出正确的选择。无论玩家作出怎样的选择，游戏都不会GAME OVER，但如果选择不正确的话，在到达终点后Chao就拿不到奖品（奖品是种子），而且对此后的剧情也有影响。在游戏中Chao会遇到各种各样的角色，有的会提供情报，有的会送给Chao一些果子，还有的会来抢Chao的果子，这时就会进入战斗画面。战斗很简单，玩家的Chao位于画面的右方，在画面的下方有一个光标在黑框和白框之间来回移动。当光标来到白框之际按下A键即为成功，可以扣除敌人的体力。一方体力为0，战斗就会结束。如果玩家的Chao输了，就会随机损失一个果子，同时能力也会有少许下降。有时Chao还会遇到一个宝箱，这时有三种选择，如果成功，就可以获得宝物，同时幸运值加100，但如果失败，幸运值减100。光靠在迷你游戏里找果子实在太麻烦了，其实有了种子之后就可以让Chao种树了。不过要想Chao会种树首先要在比赛中赢得小水壶、铁铲和讲述种树的图画书，如果没有图画书但Chao有一定的智力也行。种子是在VMS的迷你游戏里获得的。满足这几个条件之后玩家只要把种子交给Chao，它就会自己去找个地方种的。如果没有成功，那么一定是位置不对。需要注意的是树不能乱种，比如有一种禁断的种子(Forbidden Seed)，它在英雄花园里很难成活，而且结出来的果实英雄Chao是不吃的，只能在黑暗花园里种。④主角Dylan来到控制台前，这艘船可以停靠在两个目的地，分别是EDWARD CITY和"湖上能源管理设施"，将目的地设定到"湖上能源管理设施"后，船体就会发生剧烈震动……接下来就是惊心动魄的战斗了。

①GBA有专用的AC变压器，任天堂官方就发售过一款（1400日元，折合人民币100元左右），但国内极难见到，国内见到的基本上是组装货，用是可以用，但是质量就不敢保证了。②我猜测你所说的荧光版GBA可能是增强亮度的GBA吧？任天堂至今还没有公布任何一款增强亮度的GBA，倒是有许多限定版的GBA可供你选择。③GBA绝对可以用镍氢充电电池，例如超霸GP1300毫安那种，充一次电可用8小时左右（电池可充电1000次），算是一种不错的选择。（注意一定不要使用镍镉充电电池）④如果你需要[illegible]，也没有人会阻止你，但是我想没有几个GBA机主会那么折磨自己的爱机。⑤日版GBA机器后面写着"MADE IN JAPAN"，国产GBA

机器后面写着“MADE IN CHiNA”。另外，机器的盒子会写明是哪个地区专用的，例如“日本地区专用”、“香港地区专用”等。(没有国内专用) GBA主机不带调节颜色的旋钮。⑥如果你使用PS2来玩PS的游戏就必须使用一块PS的原装记忆卡，这样才可以进行记录。⑦我估计这个游戏是不会在DC上推出了，因为CAPCOM至今对外公布的发售日都是未定。⑧可以，但是需要改机，而且效果很一般。至于《KOF2001》我想是不可能在PS上推出的。

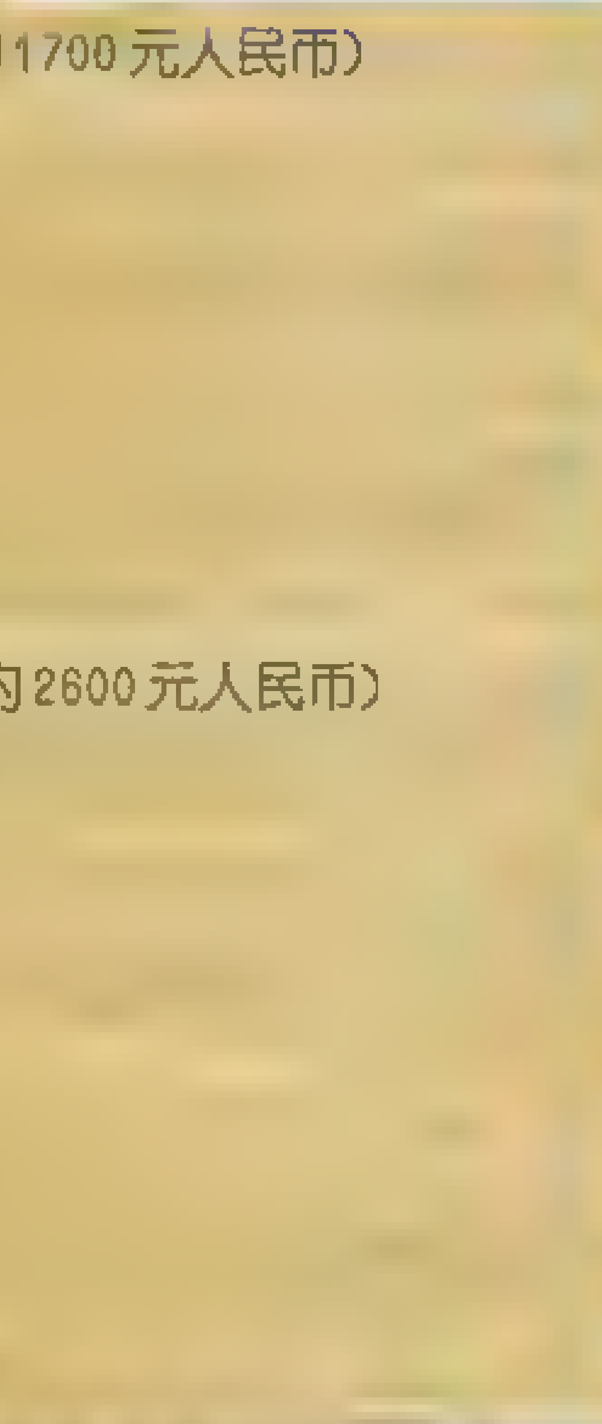
①据我所知，《KOF EX》里有两位隐藏人物，分别是八神和吉斯。②“限定版”是厂商为了吸引一批该游戏狂热的支持者而推出的游戏特别版本。虽然限定版的游戏在内容上和普通版是完全相同的，但是除了游戏本身之外往往会附带比如游戏原声CD、精致玩偶、游戏原画集、制作人亲笔签名等极具收藏价值的其他商品捆绑起来进行销售。当然了，这样一来限定版的游戏售价也会比普通版高出了许多。以现在的趋势来看，厂商都喜欢通过发售限定版来提高游戏的吸引力，同时也可以赚取更多的Money。③无论是在日本本土还是港台地区甚至国内，NGC版的《生化》都有着极高的期待度。我想明年3月这款游戏一定会取得不错的销售成绩。以CAPCOM的惯例，一部叫好的作品是不会只出现在一台主机上的，CAPCOM将它移植到其他机种上是迟早的事情。前些时候，CAPCOM已经对外公布了《生化危机 代号：维罗尼卡》PC版本的移植计划，我想NGC版的《生化危机》在将来也会铁定被移植到PC上。④可能现阶段XBOX在亚洲地区的影响力还比较有限，但是XBOX在北美地区却受到了热烈的欢迎。根据北美著名市场调查公司NPD所提供的数据显示，XBOX在推出短短三周的时间内已经销售了110万台。我想即使不依靠《CS》，XBOX也可以继续卖下去。现在Sierra已经在开发《CS》的最新作品，画面素质有了极大的提高，这款游戏移植到XBOX和PS2上也是迟早的事情。⑤分区是肯定的，日本DVD为2区。⑥由于“9.11事件”造成的影响，SEGA早已经宣布将《空中竞技场》无限延期发售。⑦我觉得《格兰蒂亚Ⅱ》最大的缺点就是隐藏要素太少了，通常只要第一遍通关就可以将所有角色的技能全部学会，游戏本身也没有什么隐藏剧情，游戏的难度也相当简单。在《格兰蒂亚Ⅱ》最后一个阶段，主角Ryudo可以乘坐木船来到一个小岛上，这是游戏提供的练级的特殊场所。在这里打倒敌人后可以获得很多稀有道具。这可能是《格兰蒂亚Ⅱ》值得研究的地方了。⑧我也经常玩一些电脑游戏，最喜欢blizzard的作品了。以前，电脑游戏和家用游戏机可以说是两种不同形式的电子游戏，侧重点也完全不一样，但是现在这种界限变得越来越模糊了，许多游戏都会在多个游戏平台上出现。只要是优秀的游戏，我都会拿了玩的，早就想将家里的那台破电脑升级了^_^。因为我们的杂志是以家用游戏为主，所以不会有电脑游戏的介绍。

①还好你已经完成了关键的一步就是得到了重要道具铃铛，这样回到下水道第一层，在“第一次杀人事件”的现场（一滩绿水），使用铃铛就可以引出BOSS。注意，该BOSS有“一击必杀”。②暂时没有，但是SEGA早已经对外宣布《莎木Ⅲ》将会在XBOX上推出。③在其他角色都出现后，利用香华的第三套服装通关后就可以选择最终BOSS Inferno进行游戏了。④DC上最著名的座舱式射击游戏就是KONAMI出品的《AIRFORCE DELTA》，其次，SEGA自己出品的“《AERO DANCING》系列”也很不错。⑤你说的这几种老型号的PS2早已经停产，市面上也很难买到，本人也不建议购买。如果你有意购买PS2的话，还是购买现在流行的SCPH-30000比较可靠。⑥只要你调查那两本书，就可以在其中找到两枚硬币，分别将其放入水池两端的凹槽内，就会出现一个旋转的铁梯，JILL通过铁梯就可到达最后的区域。⑦只要在正常的游戏模式中达成某些条件，那些“？？？”自然就可以选择了。⑧《游戏王6》已于2001年12月20日推出了。

PS2将会继续降价！？



继11月29日索尼宣布下调PS2主机价格以来，PS2那一直高高在上的价格终于有所松动，现在SCPH-30000型是29800日元。而到明年3月28日，30000型将会停产，同时，最新的SCPH-50000型和SCPH-55000型将会在3月28日登场。而这两款新型号的PS2除了在规格上有所变化外，在价格上也更加平易近人。据悉，50000型PS2为24800日元，而55000型PS2为39800日元。规格如下：



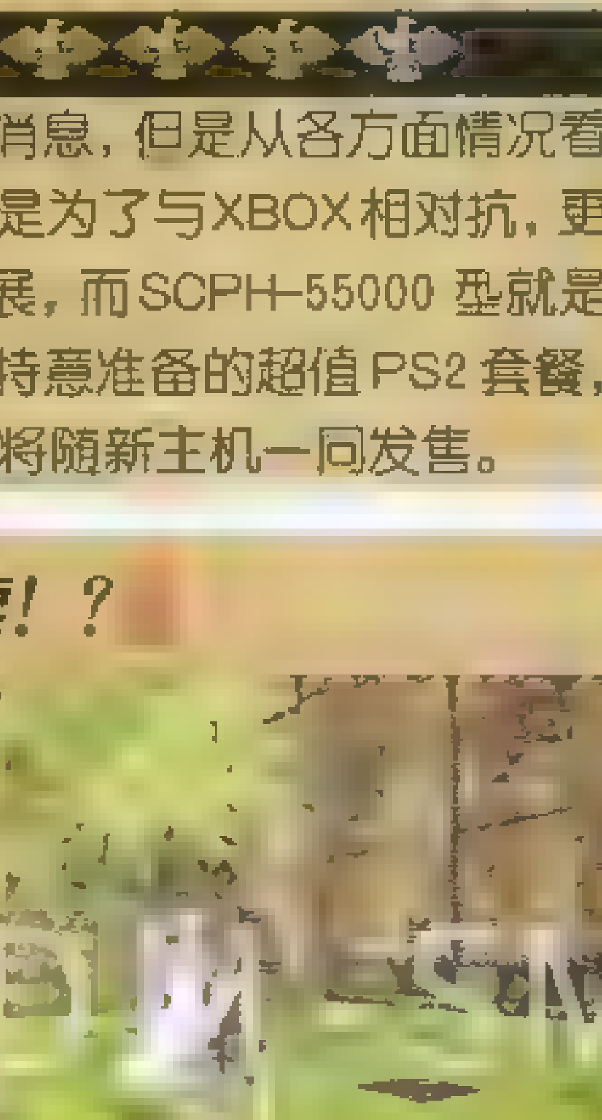
SCPH-50000型：24800日元（不含税，约1700元人民币）
SCPH-50000型PS2主机
DUALSHOCK2
EXPANTION BAY插槽（新规）
内置DVD PLAYER Ver 3.00
用户LOGIN ID认证服务Ver 1.00
立体声AV线1根
电源线1根

SCPH-55000型：39800日元（不含税，约2600元人民币）
DUALSHOCK2
EXPANTION BAY插槽（新规）
内置DVD PLAYER Ver 3.10
用户LOGIN ID认证服务Ver 1.01
立体声AV线1根
电源线1根
内置40G硬盘（HDD）一块
上网线1根
PLAYONLINE上网服务启动盘

心跳指数

短评：虽然SCEI官方还没有对外宣布这则消息，但是从各方面情况看来，PS2很可能会再次降价。据分析，此举不单是为了与XBOX相对抗，更是因为SCEI看好《最终幻想XI》在明年春的发展，而SCPH-55000型就是专门为SQUARE的《FFXI》和PLAYONLINE特意准备的超值PS2套餐，明年3月28日，《铁拳4》和《星之海洋3》也将随新主机一同发售。

PS2首款中文游戏《ICO》火爆热卖！？



刚刚在香港、台湾上市的SCEI中文版游戏《ICO》已经销售了35万套！这是PS《射雕英雄传》以后的又一高峰！SCEI估计可以创下50万的销量成绩；目前SCEI正在探讨将其他PS2游戏进行汉化的工作。而光荣公司已经预定于2002年春天在PS2上发售《三国志8》的

中文版。

心跳指数

短评：一个游戏在日本和欧美卖过百万一点都不出奇，但仅仅在港台这样的弹丸之地卖出35万套，这确实有点出乎意料。事实上行货PS2正式进入台湾的时间是明年1月24日，所以这个传言的真实度更加令人怀疑。我们暂且不必要去理会这则传闻的真实性，PS2首款中文游戏《ICO》在香港的确造成了一点反响，这与游戏本身的素质也有很大的关系。据传，KONAMI也将会推出《WE5》的中文版游戏，如果消息属实的话，对于国内玩家真可算得上是一个天大的福音了。多边形惟一担心的就是如果KONAMI汉化时参考的是港台地区的球员译名，那真是让人有点哭笑不得。

出尔反尔，《DOA3》登陆PS2！？



最近，曾经在《DOA3》中为李剑配音的日本声优古川登志夫，在他个人的网页中列出了其最近的工作内容，其中有一条很劲爆的消息，他本人正在为PS2版的《DOA3》进行配音工作。古川登志夫还向外透露，他另外的一个工作重点就是为PS2版《DRAGON BALL Z》中的"短笛"配音。

心跳指数

短评：虽然这则消息一时间根本就无法考证，但是看起来还有模有样的。TEAM NINJA的领导人板垣伴信曾经多次在公开场合强调XBOX《DOA3》不会移植到PS2，其理由是PS2根本无法完美移植《DOA3》。但是在"利"字当头的业界，又有多少人会完全遵守这些口头上的协议呢？如果不提醒大家的话，可能很多人都快忘记了美国INFOGRAMES还正在开发《DRAGON BALL Z》。

CAPCOM的工作重点转向NGC！？



根据美国著名杂志《EDGE》的报道指出，CAPCOM的高层在接受记者采访时表示，未来CAPCOM将把游戏的开发重点放在NGC上。虽然现在CAPCOM仍然会在PS2推出不少游戏，但是这个情况在2002年会有很大的改变。明年CAPCOM会陆续公布一批NGC上的作品，而PS2上的游戏则会越来越少。

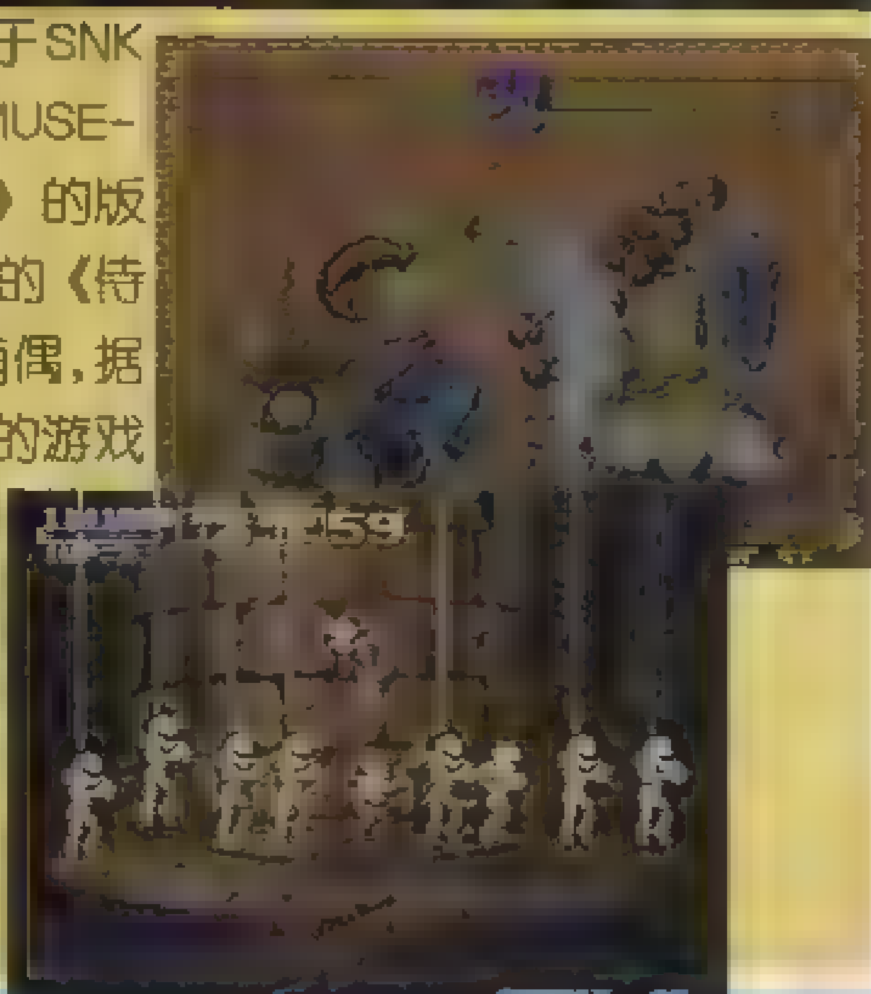
心跳指数

短评：细心的玩家可能早就发现2002年CAPCOM在PS2推出的游戏就只有那么几个了，在此之后CAPCOM也没有公布什么大作（除了《JoJo的奇妙冒险5》）。从NGC独占"《生化》系列"就已经明确说明了CAPCOM现在的立场。

《侍魂》最新作正在开发中！？

一则来自日本的消息，SUN AMUSEMENT将会推出两个SNK著名街机游戏的续作，一个是《METAL SLUG 4》，另外一个则是"《侍魂》系列"最新作。

心跳指数



短评：自从SNK结束营业后，关于SNK的各种传闻不胫而走。现在SUN AMUSEMENT已经获得了《METAL SLUG》的版权，推出续作也不足为奇。而久违了的《侍魂》归属问题至今还不太明朗。无独有偶，据传CAPCOM一直就有意购买下SNK的游戏角色，特别是格斗游戏的角色，但最近SNK"借尸还魂"，以其他形式重返游戏界，看来CAPCOM的如意算盘要落空了。我倒是想看一下CAPCOM做的《侍魂》会是什么样的。

射击新贵族 CAVE

如今说起2DSTG，大家肯定会想到彩京和CAPCOM，但是你可知道CAVE这个名字？如果你不知道CAVE，你的STG生涯可以说是不完整的。

CAVE最有名的游戏就是"《首领蜂》系列"——是不是有点印象了？"《首领蜂》系列"在STG界可以说是非常有名，只是由于CAVE势单力薄，自己的游戏往往都要靠别人代理发行（例如ATLUS），结果捧红了别人，埋没了自己（怪也只能怪CAVE的那个LOGO太不抢眼）。CAVE的游戏素以枪林弹雨著称，其夸张程度比起彩京来是有过之而无不及。其游戏尤其注重人设，强调驾驶员的因素，能够给玩过的人留下深刻的影响。游戏多采用三键制，分数动辄上亿，和彩京游戏比起来，又别有一番风味。对于一个模拟器玩家来说，和彩京比起来，CAVE最好的一点就在于它的游戏很容易模拟^_^，它的大作如今基本上都可以被成功模拟。看看彩京，最新的《零式枪手2》居然用的是NAOMI基板，再看看现在SEGA MODEL2的模拟器——算了，还是先等PS3吧！

狱门山物语

这个游戏其实我以前已经在栏目中介绍过了，不过当时用的是非正式名称"侍神战士"。在此就不再多说了，大家以后就不要再叫"侍神战士"了。

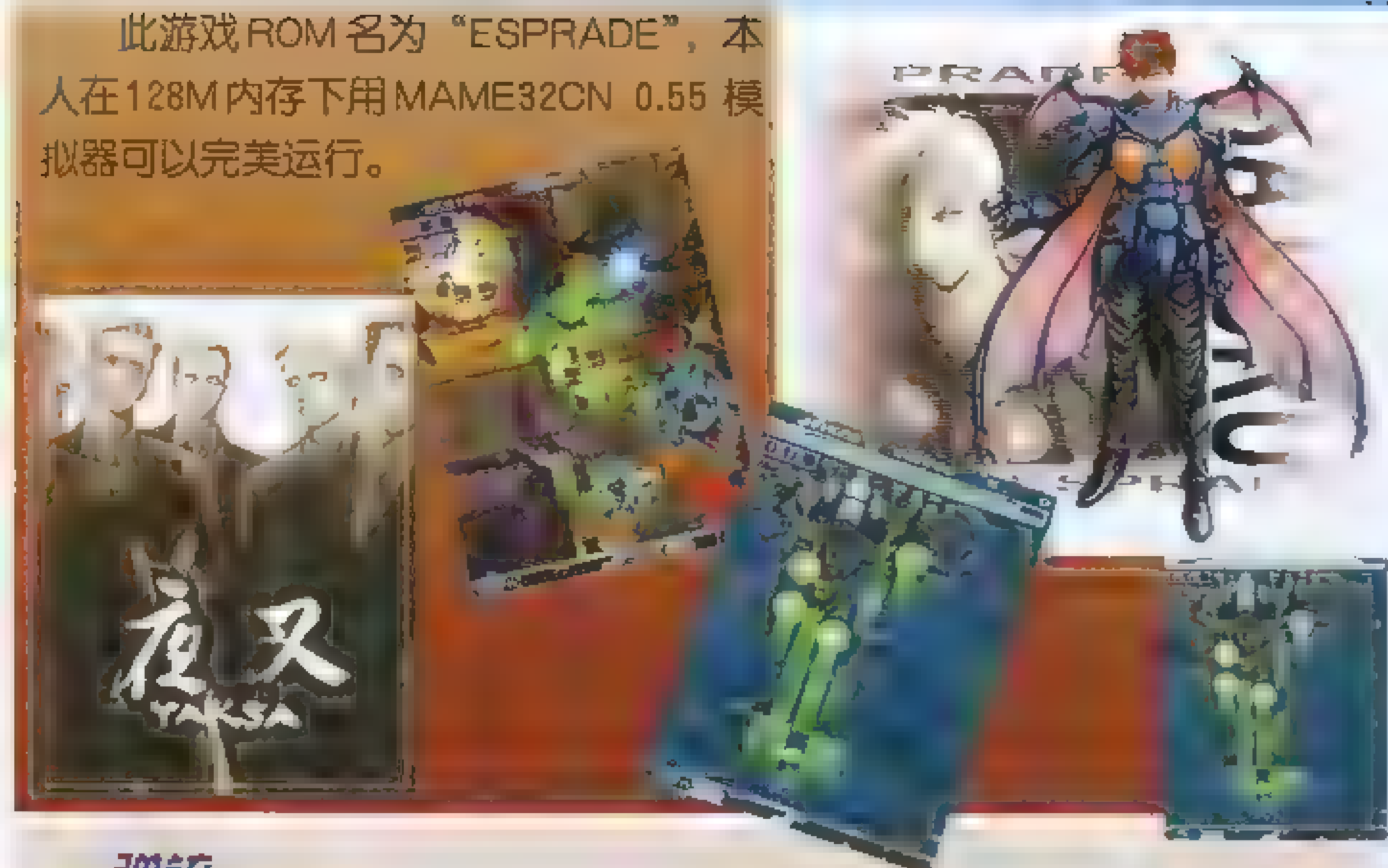


长空超少年（《ESP RA.DE.》）

好游戏好游戏。这个游戏共有三位超能力少年可以选择，系统类似《狱门山物语》只是保险系统有了改变。我经常能在日本射击游戏爱好者的网站上看到游戏最终BOSS的形象。游戏每过一关都会随机出现若干张精美插画，真是美翻啦。



此游戏ROM名为“ESPRADE”，本人在128M内存下用MAME32CN 0.55模拟器可以完美运行。





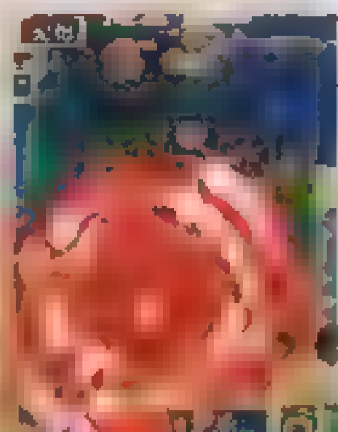
能源之岚

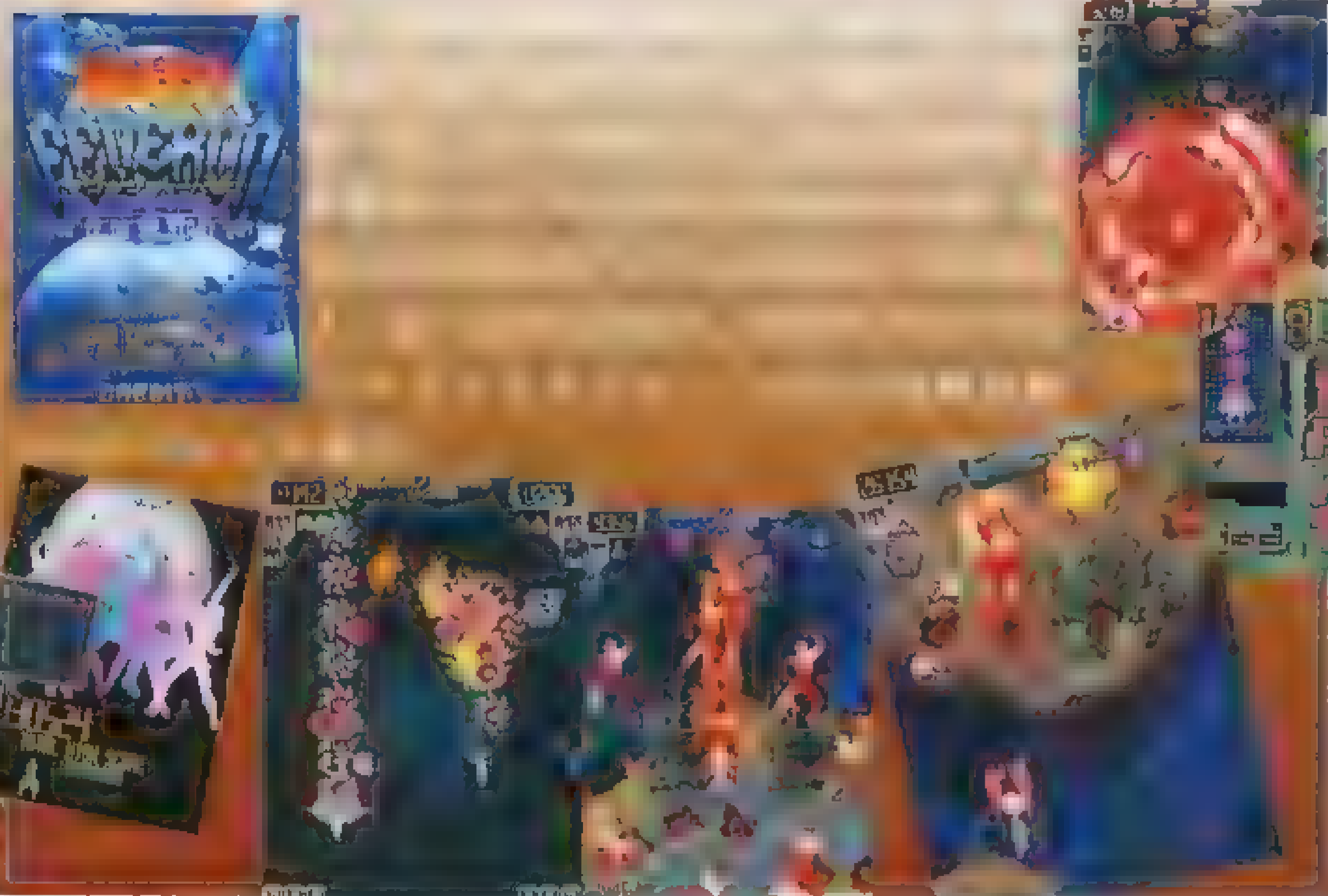
也有人根据音译翻译为《普罗吉亚风暴》，CAVE 2001年度的最新作品！本游戏的开发阵容非常强大：CAPCOM+CAVE，而CAVE另请来了彩京的古贺昭之先生指导（曾参与过《零式枪手》的制作），可谓2DSTG的最强阵容！是不是听起来就让人热血沸腾呀？



弹铳





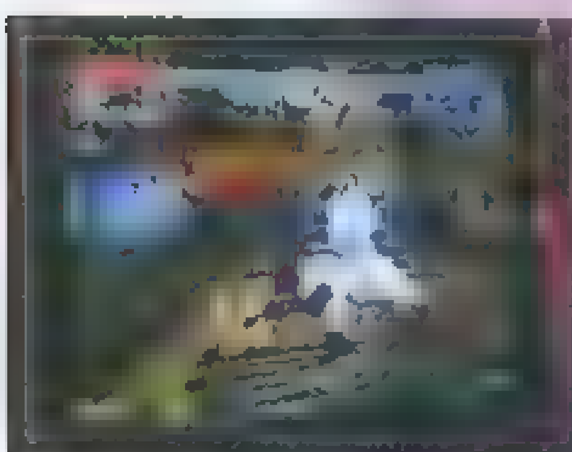




《VR战士4》的段位系统

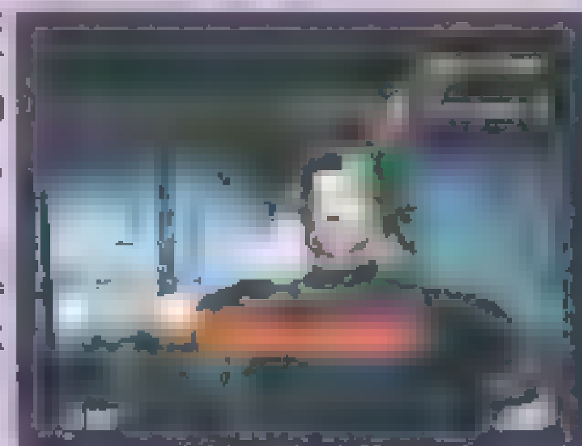
这间就是位于涉谷的“SEGA HIGHTECH LAND”游戏中心可以说是日本《VR战士4》的圣地

3D格斗游戏的开山鼻祖“《VR战士》系列”最新作品《VR战士4》已经推出4个多月了，由于造价较为昂贵（一组原装机台约合人民币5万多元），迄今为止在国内尚属稀罕之物，幸好SEGA将它火速移植到了PS2，这样一来国内更多的玩家就有机会领略它的风采（具体情况请参看“前线狙击”）。《VR战士4》中最大的要素就段位系统，如果要使用这系统就必须购买一张价值500日元的专用IC卡（VF4 Character Access Card）而且机台必须连接到SEGA专门提供的VF.NET网络服务器上，这样苛刻的条件，别说是大陆玩家，就连港台地区的玩家也无缘一试。这次就为各位介绍一下《VR战士4》神秘的段位系统。在日本的游戏中心玩《VR战士4》，可以先购入一张IC卡，将卡片插入机台后，玩家第一次选择的角色就成了这张IC卡的专用角色，不能再更改。以后只要再使用IC卡电脑就会自动选择该角色，十分方便。卡片会记录玩家一切的战斗成绩，最多可使用500次，之后便需另外再购买新卡，将旧资料传到新卡上后就又可以继续游戏了。



两位“霸王”的对决 Lion VS. Kage

玩家最初为“十级”，由“十级”向“一级”晋升的过程是要依靠经验值进行累积的，每取得100点经验值玩家就可以晋升一级，直至升为“初段”。基本上胜出一局便可获得10点，如果连胜的话可获得双倍的经验值，如果战胜比自己段位高的对手可获得更高的点数，再配合连胜的话，活活，要升至“初段”最快仅仅需要一两个小时。如果玩家在战斗中落败也会有1点的经验值作为安慰奖，而不会扣除点数。换句话说，只要玩家肯花时间，晋升为“初段”是相当简单的。当玩家升至“初段”后，晋升段位的规则就会发生改变，真正的战斗才刚刚开始。起初，玩家为“初段+0”，如果战斗胜出则会晋升至“初段+1”，失败则是“初段-1”。《VR战士4》将“初段+4”和“初段-4”认定为同一级别的战斗，当段位为“初段+4”和“初段-4”的玩家交战时，电脑就会显示“段位认证战”的字样，这是一局至关重要的战斗，由于关系到段位的认证，所以战斗时的投入感会大增，压力也会变得相当大。本来就是一场半斤对八两的战斗，如果心理素质不佳，即使遇上水平不及自己的对手也很容易因为紧张战败。胜利的玩家可以晋升一段，而失败后的惩罚就是降段。





玩家可以得到许多道具还有一些特别的发型让自己更“COOL”一些。“生化”Jacky的造型看上去够前卫的，但是看着这位雷飞我就不舒服。



“二段”VS“二段”，每一局比赛都至关重要，令你手心出汗。看来那位Jeffry这次是难逃降段的命运了。

那么不是同一级别的玩家对战会不会对自己的段位造成影响呢？答案是否定的。即使你打败了最高段位的“霸王”，也不会对你的段位晋升有任何的影响，只是可以获得可观的点数，这个设定也是鼓励大家向强者挑战。《VR战士4》中的段位可划分成“初段”至“十段”不等的多个级别，而“十段”有两个最至高无上的称号——“霸王”和“小霸王”，这就是实力的象征。当记者向日本VF达人キャサ夫问及PS2版的《VR战士4》素质如何时，キャサ夫的回答是：“一摸一样！画面和各种判定几乎的街机版完全相同！而且原创的“组手”模式中还会有200多个电脑会它同玩家对战，它们全部是按照著名玩家的打法而创造出来的强力A.I.战士，当中还包括了ちび太。”キャサ夫还向记者透露明年2月左右将会推出《VR战士4》官方攻略本《BLUEBOOK》。



为了便于不同实力的玩家同乐，所有的街机中心都会设置专门的段位机台，这样就不必担心没有升级的机会了。



马克西莫

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

热血推荐

Solidus Gouki

游戏的表现形式虽然为流行的3DACT，不过在仔细玩过之后，却体会到了一种相当朴素的2DACT的感觉，太棒了。系统简单直接，画面亲切可爱，战斗时又不失风勇，主角马克西莫的各种演出令人叫绝。难度方面提升适度，选择关卡的大地图系统也让游戏自由度变得更高。敌人的种类相当丰富，造型非常有趣，攻击的方式也是多种多样的。BOSS战设计得很有特色，将“存盘”以及“续关”作为游戏中的一种“奖励”确实是有回归的感觉。而种种动作过关游戏要素的大集合让人看到了CAPCOM在制作此类游戏上的实力。

D·S

老牌动作游戏厂商CAPCOM年末奉献给PS2的游戏《马克西莫》终于推出了！许多玩家在上手之后都对它赞不绝口，称之为“3D《魔界村》”。确实如这些玩家所言，CAPCOM在保留了“《魔界村》系列”一贯的流畅操作与隐藏道具的同时，还兼顾到3D动作游戏的精髓，利用最新技术突出充满神秘感和挑战性的战斗舞台，务求在PS2上创造一个新的经典！游戏的流程不算很长，但隐藏秘密却非常多，需要玩家留心观察以及一次次不厌其烦地通关才能达到100%的攻略率，新年动作游戏首选。

ACE飞行员

其实本款游戏就是CAPCOM名作《魔界村》3D化的产物。之前本人并不看好这款游戏，因为许多经典的2D动作游戏3D化之后往往成了一款变了味的作品。令人欣慰的是游戏较完美得结合了2D与3D的特点，使得《魔界村》成功地转型，这就是CAPCOM的优势吧。在游戏中我们还是能看到各种熟悉“可爱”的敌人，精心设计的关卡以及别出心裁的BOSS等等许多优点，而且游戏并没有太大的缺点，本作整体的游戏性也比前几代作品有了很大的提高。《马克西莫》是一款近期内不可多得的动作游戏。

PS2/CD ROM/CAPCOM/MAXIMO/ACT/2001-12-27/1人/341KB/原创



创造职业球会 特大号！2

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

热血推荐

慕容非

号称史上最耐玩的游戏，从SS开始就一直很喜欢该系列，这次的《特大号2》是“《球会》系列”的第5作，无论从画面还是音乐都比前几作有了很大进步，在系统上也强化了许多。《特大号2》与前作《特大号》并无太大区别，追加了一些新的球会地点和人物，对平衡性的调整较大，不用S　L大法想在一年内升入联盟不太可能，对手队的强悍也是前所未有的，十年后强得一塌糊涂。在玩过《特大号2》后对《创造球会2002》的期待也越发高涨了。

D·S

超人气的“《创造球会》系列”最新作，也是DC上的最后一作。游戏的整体系统没有什么大的改良，只是在前作的基础上将平衡性做了进一步的调整，并且引入了2001年最新的J联盟球员的资料。自《特大号》以来，整个“《创造球会》系列”的难度便有所下降，想来这主要是吸引那些没有玩过该系列的玩家能够自得其乐吧。而这款新作所强调的正是经营的乐趣与执教的挑战，在没有很高的难度要求之下让新老玩家尽情发挥，乐此不疲。期待PS2版的《创造球会2002》能够更上一层楼。

妙通

对于一个“球会”迷来说，每逢出新作的时候，就又有罪受了。由于是在DC的最后时刻推出的游戏，因此画面和音乐比前作都有了长足的进步，特别是最让人津津乐道的必杀技也越来越华丽了。球员数量比起前作来多了不少，而且能力设定更加平衡，绝对可以让玩家有新鲜感觉。当然最让人高兴的就是在本作中电脑的AI也进步了，而且本作对战术的要求更高，无形之中增加了难度，也提高了耐玩性，让一班准备长期抗战的死忠兴奋不已，看来玩到明年PS2上新作推出时是绝对没有问题的。

DC/世嘉\SMILE BIT/SLG/2001-12-13/1～2人/114格/系列第5作/支持两人对战



杰克和达斯特 旧世界的遗产

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

热血推荐

Solidus Gouki

将游戏的起点定位在《古惑狼》上再来看这款游戏，结论仍然是相当出色。游戏画面风格与PS、PS2上的《古惑狼》类似，不过整个游戏世界就更多了一份神秘的色彩。卡通的表现手法仍然是游戏的一大卖点，达斯特的表现真是有趣极了。相比之下，主角杰克就略显平淡了，各种动作都让人不禁想起那只穿牛仔裤的老狼。关卡的设计也一如《古惑狼》的风格，大杂烩形式，揉合了RAC、STG的成分，让玩家在这款游戏中体会到各种乐趣。比较令人失望是音乐的制作，比起宣传片的气氛那真是差远了。

D·S

绝对意义上的经典ACT作品。绚丽的画面加上流畅的操作让2001年内发售的所有动作游戏都似乎黯然失色，虽然画面和操作只是动作游戏中普普通通的两点要素，却被“顽皮狗”制作小组运用得如此绝妙，记得某游戏制作者说过制作一款优秀的ACT游戏的工作量和技术要求绝对不亚于一款出色的RPG，以前不信，今天才理解了这句话的真意。可能正是因为新系列第一作的关系，在视点转换和情节提示上还存在着一些缺陷，需要进一步改进，但就目前的完成度来说已经可以进入动作游戏的殿堂了！

ACE飞行员

该游戏可称得上SCEI今年的重头游戏之一，制作当然毫不马虎，一眼就可以看出这是一款经过精雕细琢作品。由于这是一款动作游戏，因此相当重视操作性，手感相当令人满意。游戏中包含很多小的谜题和迷你游戏，整体难度并不算很高，让人玩起来有一种特别休闲的感觉，游戏中的配角达斯特滑稽搞笑的动作总能博得我的会心一笑。可惜游戏在视点变更的处理上稍欠妥当，给某些操作带来不便。SCEI一心想用这款游戏取代原来《古惑狼》的地位，我看这个时机还很不成熟。

PS2/DVD ROM/SCEI/JAK&DAXTER THE PRECURSOR LEGACY/ACT/2001-12-20/692KB原创



零～ZERO～

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

热血推荐

妙通

TECMO突然搞出这么个游戏来，实在有些让人吃惊。总的来说，作为一个恐怖游戏，《零》可以说是相当成功的。它给人带来的那种恐怖感觉既不同于《生化危机》，又不同于《寂静岭》。游戏中充斥着东方式的恐怖，并经常采用一些黑白画面，起到了非常震撼的效果。主人公的攻击方式居然是用照相机，实在是非常有想象力。再就是游戏的画面非常干净，已经没有什么锯齿了。总之，如果你喜欢那种《午夜凶铃》式的恐怖的话，那么这个游戏绝对绝对不会让你失望。

ACE飞行员

有《生化危机》和《寂静岭》挡在前面，TECMO居然还敢做一个原创恐怖游戏，实在是勇气可嘉。我向来对于这种原创游戏，评分都会宽容一些，因为业界很需要这样的新鲜血液，而且《零》的素质确实一流。游戏营造的那种《午夜凶铃》式的恐怖气氛非常到位，绝对有别于别的恐怖游戏。主人公的攻击方式是照相机，这就已经够匪夷所思了，而这台照相机还可以装各种各样的灵石强化，实在太有意思了。我惟一担心的就是游戏不够耐玩，如果多加一些隐藏要素的话就太好了。

D·S

传统日式恐怖电影的游戏化，如果还不太清楚的话，看过《午夜凶铃》这部电影就会明白了。游戏的恐怖氛围制作得很好，光源处理和背景音乐的制作在同类型的游戏当中都算得上是上乘之作。游戏的剧本处理得还不算完美，有许多难以自圆其说的地方，如果在情节设置上再紧凑和压抑一些的话，也许就更能突出恐怖的气氛，使游戏整体的制作水平更进一步。另外游戏当中的一些细节，例如开门、拍照等小动作都制作得很细致，看来TECMO近年来确实投入了相当大的人力和物力来强化它的游戏制作实力！

PS2/DVD-ROM/TECMO/ZERO/AVG/2001-12-13/1800KB/原创



心跳回忆3 在约定的那个地方

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

多边形

“《心跳回忆》系列”在那些只玩TV GAME的玩家心目中的确是一款相当出色的美少女恋爱育成游戏，新作《心跳回忆3》确实在两部前作的基础上进化了一大步，它所带来的感动远远超越了其价值！以前枯燥的数据等级变得更加人性化，以前例行公事般的约会变得更加真实与浪漫，以前按部就班的呆板攻略变得不再适用，更多的情况下该游戏只是真实地向你传达一种爱的思绪，营造一片爱的氛围……另外新技术的使用和EVS系统的大幅强化都让喜爱该类型的玩家看到了新的曙光，心跳万岁！！

LIKY

游戏以独特的技术来表现女孩的形象，的确给人耳目一新的感觉，会动的女孩子一下子就变得可爱起来，不过人设方面，总觉得有些幼稚，似乎都是些小女孩。（呵呵）游戏玩起来的感觉还是相当不错的，很容易就能被那些性格各异的女孩子吸引，随着各种特殊事件的发生，你会越来越沉迷其中而不能自拔。系统方面也有了更多的花样，平时可以养宠物，画画，去约会时还要选择不同的服装来搭配，似乎更贴近生活了，真希望自己的生活也如游戏中这般美好。唉……

D・S

不可否认，新技术（TOON RENDERING技术）的使用确实吸引了一大批没有接触过该类型的玩家，进而从系统、从故事等多方面去了解这款游戏的，理解这种类型的游戏。记得当初KONAMI公布人物角色设定之后，业界为之哗然，平淡无奇的角色连许多制作同类型游戏的制作都感到不能接受，这难道就是KONAMI所宣传的“新世纪恋爱育成游戏”吗？当第二次公布宣传片之后，许多人才意识到自己错了，因为《心跳回忆3》就像一张圣洁的白纸，任何人都可以在上面描绘属于自己的“心跳回忆”……

热血推荐

PS2/DVD-ROM/KONAMI/TOKIMEKI MEMORIAL3/SLG/2001-12-20/系列第3作



洛克人EXE2

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

SOUL

《EXE2》是CAPCOM很有新意的RPG，战斗部分可以手动操作，但又与RPG系统很好地结合在一起。让我感到意外的是手动操作部分出乎意料地颇具动作游戏的快感，不愧是动作游戏皇牌制作者之一呀。游戏的人设很到位，很有“洛克人”味道。游戏系统轻松有趣，又具有一定的策略性，RPG的乐趣、收集（芯片）的乐趣还有动作游戏的乐趣等等，让《EXE2》具有极高的游戏性。游戏整体进行起来也给人感觉相当有流畅度，另外值得一提的是音乐及音效方面，给人以很正宗的SFC时代感觉的风格。

LIKY

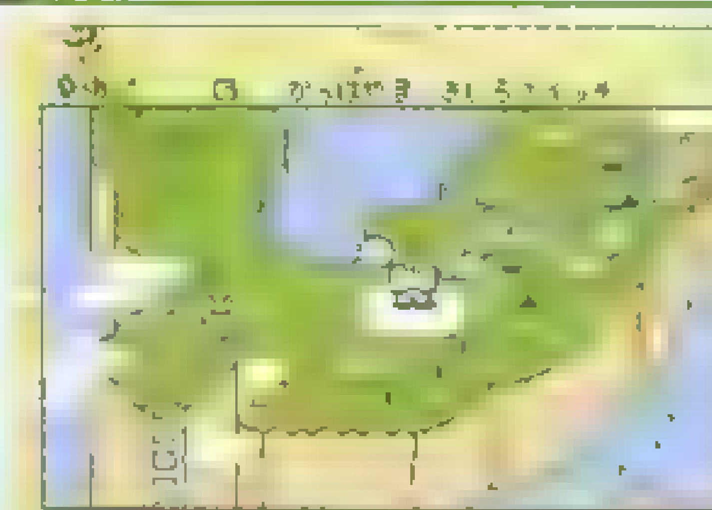
总的来说，游戏与前作的差别不大，特别是画面简直与前作一般无二，战斗系统依然沿袭前作那种手动控制加卡片式，这种战斗模式相当有创意，也非常激烈，由于这次加入了新的要素，例如改变形态、新的地形影响等等使得战略性得到进一步加强。游戏的音乐作的相当棒，非常有动感，听起来很不错。另外，我想肯定会有不少人会对游戏中那些用途各异的卡片感兴趣，这也是游戏的一个卖点，要收集齐所有卡片可不是一件容易的事，不过要是得到后并在战斗中使用出来一定会非常有成就感的。

多边形

从上一作开始就着意于创新的游戏，与传统的RPG或是A・RPG都有很大的不同。这一次的第二作在各方面上都作了强化，更显成熟。该游戏虽然是一款RPG，却含有动作成份，每次战斗结束后电脑会对这次战斗进行评级，从而影响所得的奖励，让人每次战斗都想着要打得更好，很好玩。这一作所加入的洛克人的各种形态的进化也让游戏有了更多的变化。不过游戏的迷宫部分有些容易让人迷路，因为同一个迷宫内的各个地方的区别不是太大，没有方向感的人恐怕会在这方面玩得费力一点。

热血推荐

GBA/卡带/CAPCOM/ROCKMAN EXE2/A・RPG/2001-12-14/系列第2作



超级马里奥 ADVANCE 2

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

Solidus Gouki

游戏的移植度非常高，骑上耀奇打倒敌人的感觉与前作完全不同，虽然采用前作的技巧也能够很好地完成游戏，不过乐趣的来源就不同了。关卡的设计非常巧妙，给人一种精致的感觉。可以连线1卡4人玩的迷你游戏“顶乌龟”绝对是个极好的PARTY GAME，规则简单，版面固定，动作单调，但多人玩时乐趣却无穷，颇有一点简化了的《任天堂全明星大乱斗》的感觉，是合作、陷害、坐山观虎斗还是专心收集5枚金币？尤其是当其中一位玩家收集到4枚之时另外3人的矛头指向统一时的感觉相当有趣。

SOUL

本作除了移植SFC版的第一作以外，还集合了1983年的《马里奥兄弟》，相信玩过4人联机对战的玩家都会感觉到它的紧张刺激。本作重头戏是重新制作的SFC版《马里奥》，原创要素很多，如一开始就可以选路易，游戏还加入了很多语音效果，听大胡子水管工可爱地说着“OH MAMIYA”，真的很有趣。游戏本身的素质自然是勿庸置疑的，说它是二维跳跃动作游戏的顶峰之作也不为过。游戏提供随时记录的功能，这也为想见缝插针地玩游戏的人提供了方便。

LIKY

玩到这款SFC上的移植作，熟悉的画面、音乐让人感动。由于在这一作中马里奥能够变身成许多不同的形态，使得乐趣倍增，特别是穿上斗蓬后，飞来飞去真的很爽。游戏的手感一如既往的良好，而且人物动作也很细腻。路易和马里奥的细微差别使得游戏的耐玩度提升的同时，也使得游戏的打法也更灵活。可爱的恐龙耀西终于登场了，真是个强力的同伴。无论是什么敌人，它都能一口吞下，特别搞笑，不过更搞笑的是还是踩上乌龟时，肉体竟然会与龟壳分离。

热血推荐

GBA/卡带/任天堂/SUPER MARIO ADVANCE 2/ACT/2001-12-14/SFC版《超级马里奥WORLD》移植作/连线对战



特鲁尼克大冒险2 ADV不可思议的迷宫

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

LIKY

对于喜欢“《风来之西林》系列”的玩家来说，此作绝对不能错过，同样的系统，同样的高难度，同样的种类众多的道具，绝对会让你再次疯狂。当然，游戏与《风来之西林》还有许多不同之处，所有的敌人都是来自于《DQ》，给人不一样的感觉。其实游戏最让人兴奋的莫过于转职了，主角特鲁尼克还能转职为战士和魔法使，这使得游戏的进行方式变得更加多姿多彩。让我有点不满的是某些细节不够好，例如在村中竟然不能使用道具，在迷宫中人物的转向也不够灵活。

SOUL

又是移植游戏，看来GBA是“让所有的游戏集中在这里”。本作是ENIX与CHUNSOFT合作的作品，因此游戏性及平衡性方面有了保证，高难度——也有了保证，不过这款游戏可就不像其他掌机游戏一样可以随时拿起，又随时可以放下。主角特鲁尼克是来自《DQ》的一个肥胖的武器商人，也算是极有个性。游戏中迷宫的结构虽然每次进入都会随机变化，但各迷宫都是大同小异。不过系列作的爱好者不会这么认为，那种在迷宫冒险的感觉和寻得宝物的快乐为他们所津津乐道。

多边形

移植自PS的同名作，移植度之高令人吃惊，完全保留了原作的所有内容，竟然能够在掌机上玩到这款经典作品实在让人兴奋。其实个人认为这种“不可思议的迷宫”式的游戏最适合制作在掌机上，可以随时拿出来玩。游戏的难度与原作比起来是经过调整的，刚开始更简单，到后期更难，相信是为了吸引更多的新手，不过这种游戏似乎给人一种专业性太强的感觉，独特的系统，众多的道具以及变态的难度都是菜鸟不敢轻易上阵的原因，对我国众多不懂日语的玩家更是如此。

热血推荐

GBA/卡带/ENIX/RPG/2001-12-20/PS同名作品移植/连线机能



索尼克ADVANCE

画面
音效
系统
游戏性

热血推荐

LIKY

速度感满点的动作游戏，爽快感满点的动作游戏，即使在掌机上，我们也能体会到索尼克那快到让人窒息的速度、风驰电掣的感觉。关卡的设定也变化多端，有些地方难度还相当大啊，需要挑战多次才能顺利通过，总的来说难度还是偏高。除了可以选择索尼克，特而斯同样可以选择，特性肯定不一样哦！这样一来同样一关游戏的玩法也会发生变化。由于这个游戏也对应1卡4人联机，所以4个人凑到一起来玩的时候会更加热闹，更加激烈。

纱迦

最能找到当初玩ACT感觉的主机应该就是GBA了，所以我对这款游戏非常期待，再加上世嘉高超的技术力，几乎已是品质的保证了。整个游戏给人的感觉非常不错，游戏虽然以MD上的一代为蓝本，但加入了相当多的新要素和新人物，所以完全可以算作是一个新游戏。而且不可不提的是1卡4打的设定，与人对战的感觉简直太棒了！可惜限于掌机的硬件条件，本以高速著称的《索尼克》到了GBA上感觉就要差很多，这一点不能不说是一个遗憾。而真正的GBA玩家恐怕很难从与NGC的互动中受益吧？

D·S

能够与NGC连动的GBA游戏，SEGA之所以这样做一来是为了提升游戏的乐趣，二来就是为了扩大自己的影响力吧。客观地对待这款游戏，会发现许多出人意料的东西。从画面上看已经和MD版的“《索尼克》系列”没有什么太大的差别，操作上还是一贯的美式风格，粗旷而包含激情，这也许就是“《索尼克》系列”始终都有一批追随者的原因吧。而连动饲养查欧的部分也处理得比DC版的连动效果更加出色，非常适合有爱心、有耐心的玩家进行下去。总之，推荐给所有年末想玩动作游戏的掌机迷！

GBA/卡带/世嘉\SONIC TEAM/SONIC ADVENTURE/ACT/2001-12-20/原创/与NGC版《索尼克大冒险2 战斗》互动



铁拳ADVANCE

画面
音效
系统
游戏性

热血推荐

Solidus Gouki

将3D对战游戏简化成一款2D对战游戏，这样成功的例子几乎是没有。不过这款游戏做到了。各角色的招式像模像样，判定也非常仔细，其中一些角色的指令投采用图片的方式来表现的确是个好主意。被简化到了极点的各角色十连技让没有接触过《铁拳》的玩家也玩得非常尽兴。声音效果也移植得很棒。3ON3模式让人觉得的确是彻底发挥了卡带这一媒体的最大优势。不过由于机能的限制，各角色的动作都进行了不同程度的删减以及修改，这一点在普通投的表现最为明显，演出效果大为降低。

SOUL

“《铁拳》系列”终于登陆掌机平台。游戏各方面的表现都不错，很好地在掌机上重现了很多《铁拳》特有的游戏感，难能可贵的是游戏连原作中的横移动进行了移植。因为基本按键只能用到两个，因此出招指令大幅度简化了，可以极为轻松地发出各种技巧，老《铁拳》玩家一定会觉得：啊，怎么这么容易发招！操作简单、明快已经成为众多掌机游戏的标准了。不过游戏还有一些缺点，如游戏的平衡性不再那么高，人物太少等，但想想能将一款全三维的格斗游戏移植成这样，就已经足以让人赞叹不已了。

慕容非

虽说是掌机上的游戏，但NAMCO的实力是勿庸置疑的，以《铁拳3》为基础的设定相当诱人。尽管GBA的按键比较少，但丝毫不影响游戏性，十连击、指令投等都被良好地继承下来，游戏的画面也处理得很不错，游戏画面还算精美，屏幕间移动也完好地体现出层次感。但游戏本身也有不少缺陷，以GBA的机能开发纯3D的游戏还是有待考虑的，先不说流畅度或跳帧的问题，如果玩家们用放大镜的话会很清楚的看到屏幕上全是马赛克，而且GBA的按键太小，对于我这样的“大手”玩家是在是有点痛苦。

GBA/卡带/NAMCO/TEKKEN ADVANCE/FTG/2001-12-21/原创/连线对战



龙战士II 使命之子

画面
音效
系统
游戏性

热血推荐

慕容非

在所有RPG中只有一个游戏的男主角永远叫“龙”，女主角永远叫“妮娜”，那就是《龙战士》。第一次玩“《龙战士》系列”是PS上的《龙战士Ⅲ》，如今重温GBA上《龙战士Ⅱ》感觉非同一般，怀念的系统及人设让我流连忘返。主人公“龙”介乎于人和神之间，为了世界的和平而战，虽说剧情较为老套，但游戏本身的系统做得很好，再多的战斗也不会让你觉得无聊，解谜的难度也设计得恰到好处，音乐还是我喜欢的那种风格，充满了异国情调。对于一个RPG迷来说不玩《龙战士》绝对是个遗憾。

SOUL

又是移植兼重新制作，GBA上标准的中上级软件制作法。《龙Ⅱ》是一款极为正统的RPG作品，而且仍然带有一些《DQ》的影子，但在画面上可是要超出《DQ》很多，比如有立体感的以斜四十五度的角度来表现的战斗画面，人物也有很细致的动作，相信这也是当年游戏的卖点之一吧。游戏的重新制作，不但画面比原来的SFC版更漂亮，外包装上也有了一些改变，新绘制的游戏插画尤为经典。相信本作是近期正统RPG爱好者的不二之选。

LIKY

移植自SFC版的此作，移植度可谓120%，因为加入了SFC版没有的通信交换道具的功能（这似乎已经成为GBA版RPG游戏的必备要素）。游戏绝对是最正统的RPG，回合制的战斗、古老的剧情，系统的平衡性很高。各个角色的特技除了在战斗中发挥作用外，还能在地图上做特定的动作，这一点非常有趣，有时候在地图上玩迷你游戏也能玩得不亦乐乎，“共同体”的发展也让人很有投入感。不过总觉得这个游戏只适合那些玩过SFC版的玩家来怀旧。

GBA/卡带/CAPCOM/BREATH OF FIRE/RPG/2001-12-21/SFC版同名作移植



世界足球POCKET

画面
音效
系统
游戏性

热血推荐

Solidus Gouki

SFC的足球名作移植，由于平台的差异，使得按键不得不进行一些简化，令老玩家颇感不适应。移植度85%。队员的动作略有缩水，操作感也略嫌生硬。从《WE》开始才真正接触足球游戏的玩家也许无法适应这样的视点、操作方式以及游戏中灌输的足球理念。队员的有些动作过于夸张，而对于犯规的尺度也相当宽松，这使得中场以及禁区前沿的争夺前所未有的激烈，但却很难打出什么章法，一键多用的判定并不好用。不过，在目前所有GBA的足球游戏，这款游戏还是最值得推荐的。

LIKY

同样是移植自SFC上作品，虽然几年前在SFC上对这个游戏疯狂沉迷过，但自从接触了PS上的“《WE》系列”后就再也对这个游戏提不起任何兴趣（记得去年还特意来重温一下，但是5分钟后我就关上了SFC），所以之前对这个移植作也不抱任何希望。当然，平心而论，移植得还算完美，作为卖点的语音解说完全保留，而且球员资料也全部都是最新的，但是游戏中人物显得过大，这样一来同屏显示的人物就很少，这一点就完全比不上SFC版了。

多边形

让从SFC时代过来的老玩家相当怀念的作品，相信许多玩家至今还记得《JIKKYO WORLD SOCCER FIGHTING ELEVEN》在1995、1996年带给他们的快乐时光。而购买此游戏的动力也多半就在这里了。实况解说的内容就GBA来说已经算是相当丰富了，球队的资料也是最新授权的实名资料，比起SFC版的假名来说的确是亲切许多。游戏的系统没有任何变化，不过因为是GBA版的原因，操作方法进行了简化，有些不太适应。最高难度下的门将可以用BT来形容，似乎没有他接不到的球？

GBA/卡带/KONAMI/WORLD SOCCER POCKET/SPG/2001 12 13/SFC版《实况世界足球 战斗11人》移植/连线对战



伍佑卫门 新世代袭名!

画面
音效
系统
游戏性

Solidus Gouki

首先最明显的一个变化就是角色造型，伍佑卫门、机器人佐助及人鱼由井的造型都是全新的，不再是前几代那样一直延袭下来风格。胖乎乎的惠比寿丸被换成了一个拿着大锤的可爱女性角色惠美寿。开场动画以及游戏中的CG都让人感到了KCET十足的诚意。武器的升级系统以及角色特技非常吸引人，不少关卡都需要不停地切换使用的角色才能顺利通过。游戏的难度较高，并且缺少该系列一直以来的特色——双打。不过，在PS末期还能见到这样的2DACT，也的确是喜欢动作游戏玩家的福气。

纱迦

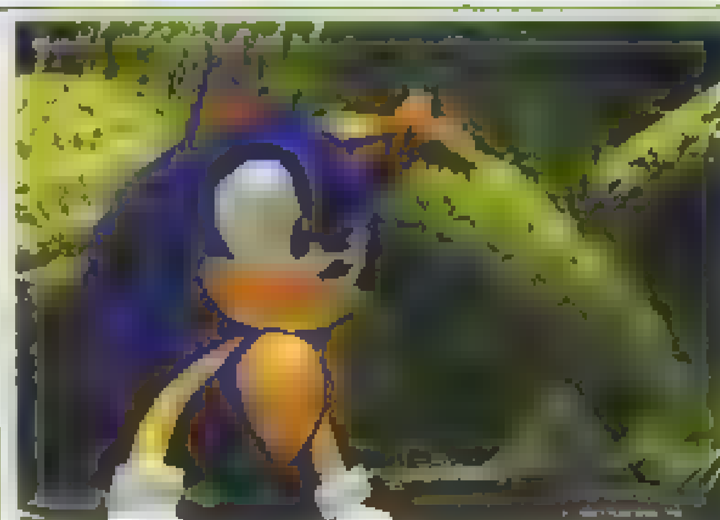
对于这种二维的动作游戏我一直都很喜欢，可惜本作有一个致命的缺点就是不能双打，令游戏的乐趣倍减。不能双打同时也意味着游戏的难度会变大，因为每损失一条命都要从头来过，幸好本作的CONTINUE是可以从CHECK POINT开始的，否则还真有些难度。游戏的名称叫作“新世代袭名”，里面讲述的也是新一代伍佑卫门的故事，而几位同伴都变了。游戏发生的时代也由江户时代变为了现代，令老玩家看上去很有新鲜感。比起以往的几作来，新作更强调动作性，解谜的成分减少了，使得游戏也更加流畅。

SOUL

果然是新世代，伍佑卫门等人这次进行了大幅的改头换面。片头是一段二维动画，过场还有多段CG动画，动画不但多，而且还很细腻。游戏的进行方法仍然是纯二维的，但在背景的表现方面还是利用到了三维效果，也算不浪费机能。本作的难度也比上一作有了很大的提高，原因就是本作不支持双打，死掉一条命后就得重新开始……BOSS战时，BOSS不但攻击变化多端，也很华丽，看来，这一作的制作要认真得多。游戏整体来说是一款很正宗的动作游戏，相信喜欢高难度挑战的玩家会很喜欢这款游戏。

热血推荐

PS/KONAMI\KCET/ACT/2001-12-20/ACT/1人/系列第13作/1格



索尼克大冒险2 BATTLE

画面
音效
系统
游戏性

Solidus Gouki

移植得相当出色，从一个方面证明了NGC的确是非常容易开发游戏的主机。游戏的内容与DC版相同，各角色的隐藏造型也不是一开始就能够选用的。尽管只是一个移植游戏，但原作本身的素质就是超一流的，被称为是“世界上速度最快的ACT”一点也不为过。适合各角色的能力发挥的关卡设计别具匠心，充分展示了制作小组的（移植）实力。与DC版相比最有趣的一个变化就是玩迷你游戏的V M S 变成了当红主机GBA，与GBA版《索尼克A》的联动相信能够大大促进NGC版的销量。

纱迦

DC版《索尼克大冒险2》是一个当初我打了满分的游戏，可见游戏素质之高。这次移植到NGC上，整个游戏几乎没有什么太大的变化，故事情节和关卡设定都和DC版一模一样。不过NGC的机能要强于DC，所以游戏的画面有了提高，特别是在双人对战时最为明显。此外游戏还新增了不少对战要素，令其可玩性大大增加，连我这个从未碰过DC版对战模式的人也动了心。此外用GBA来育成查欧，比起DC那个VMS来真是不知提升了多少倍。如果你没有玩过DC版《索尼克大冒险2》而你又有N G C 的话，强烈推荐！

D・S

DC版的强化移植作品，以NGC的机能而言，当然没有什么问题。但是很明显的一点就是NGC版的原创内容实在少得可怜，玩过DC版之后相信很难再有什么新的兴趣，不会SONIC TEAM小组的主力都去忙着开发NGC版的《梦幻之星在线》了吧？从游戏本身来看，它具有许多同类型游戏都不具备的优势，简洁的操作感和闪电般的速度感足以傲视群雄。通过和GBA的《索尼克ADV》之间的连动，还可以找到更多的乐趣。在整个游戏业越来越成人化的今天，索尼克带给我们的乐趣将是最珍贵的。

热血推荐

NGC/世嘉\SONIC TEAM/SONIC ADVENTURE2 BATTLE/ACT/2001-12-20/1~4人/DC版《索尼克大冒险2》增值移植版/与GBA版《索尼克ADVANCE》互动



格斗之王EX

画面
音效
系统
游戏性

LIKY

单独从移植度来讲，同是GBA游戏的《街霸Ⅱ》可以打上9分，《铁拳A》可以打8分，而《拳皇EX》可能只能打上7分。

但是请注意这是一个已经逝去了的公司的游戏，《街霸Ⅱ》和《铁拳A》似乎闭着眼睛都能想象得到移植的那一天。但是《KOF》呢？掌机上的《热斗KOF96》玩了4年。而我也从未如此担心、焦急并且兴奋地去期待一个游戏的诞生——她终于于元旦节那天发售了。关于游戏的一切细节阿修罗已在特稿里提及，我想说的仅仅是：对一个KOF迷来讲，打分是一件相当困难的事情。

阿修罗

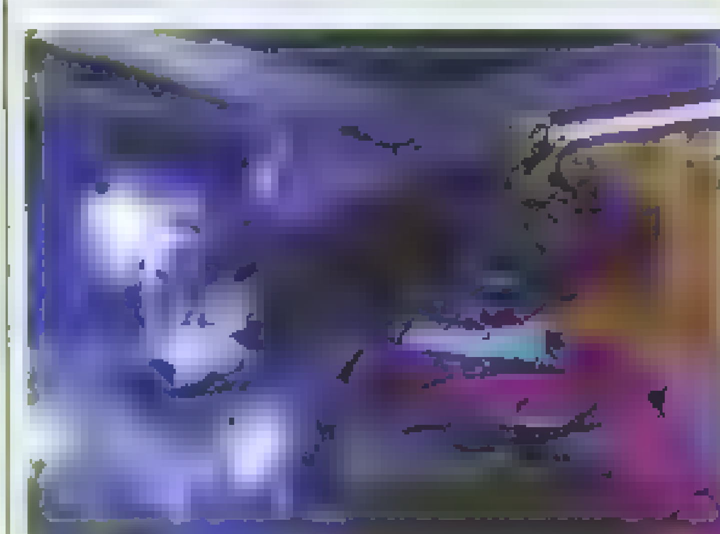
终于玩到《格斗之王EX》了，该作无论在游戏画面表现力上还是在连续技的爽快感方面都做到了几乎完美，可以说此作是迄今为止掌机中最优秀的《KOF》了。老实说，身边很多朋友玩此游戏都有一个感受：从兴奋到失望不足半个小时的时间，还好没有对该作彻底失望。我觉得并不是游戏做得不好，可能是大家对“EX”的期望过高吧，毕竟不是S N K 移植，毕竟它不是《铁拳》。仔细玩来定会发现“EX”还是有很多耐玩之处的，虽然有些如音乐、判定上的缺陷，但依然不会影响该作的超强魅力！

慕容非

“遗憾”是我在玩过《格斗之王EX》后的深刻体会，期望越高失望越高。MMV在我的记忆中没有丝毫印象，大概他从SNK那买下版权后想用这款游戏来为公司打响人气度，但明显她打错了如意算盘。游戏BUG成堆，以《格斗之王99》为蓝本的制作也并不具有多大的吸引力，没抵消技、画面跳帧、攻击判定混乱，人类能想出来的缺点他都有了……游戏本身并没有错，错的是MMV不该制作这么烂的系统，相信所有SNK迷都会对这个公司深恶痛绝。SNK没落了，但《格斗之王》的精神不会没落。

不过不失

GBA/MMV/KOF EX/FTG/1~2人/原创/自带记忆功能/连机对战



光环 战斗进化

画面
音效
系统
游戏性

Solidus Gouki

XBOX的手柄应该算是目前所有现役游戏手柄中最适合玩FPS游戏的了，游戏也的确是尽可能地为手柄进行了优化，不过还是很难让人适应。看来只有键盘+鼠标才是最完美的。游戏的素质称得上是XBOX首发游戏中数一数二的了，画面的表现绝对是现阶段家用主机FPS游戏的THE BEST。敌人的AI制作得也很不错，会主动利用掩体躲避主角的攻击。武器的设计中规中矩，显得非常成熟。游戏中除了FPS之外，还能够驾驶各种交通工具进行第三人称的射击游戏，制作得也相当精良，令人很有投入感。

ACE飞行员

现在XBOX上最畅销的游戏就是它了，虽然有时候我们的评判标准和老美有很大的不同，但是从一个侧面也可以看出《光环》的过人之处。我玩过很多DOOM类游戏，感觉这款游戏并没有本质的飞跃，只是在各个方面都进行了大幅度的强化。给我印象最深刻的就游戏的团队配合作战，和与外星人战舰在野外的遭遇战。一款DOOMLIKE类游戏能够做出这样细腻的细节和磅礴的气势还真的是很罕见。如果你能够很好地适应游戏手柄的操作，那就更加容易投入到《光环》惊心动魄的战斗中。

SOUL

XBOX上最引人注目的作品之一，自己也在游戏发售前的总第44期做了一个详细的报道。之后自己果然没有看走眼，《HALO》一跃成为XBOX上最畅销的游戏，为XBOX的首战告捷立下汗马功劳。在第一人称视角（FPS）游戏部分，游戏针对手柄式操作做了各项体贴的设计，相信FPS游戏的爱好者经过一段时间的熟悉后也会对游戏的操作感到满意的。游戏中驾驶机车或其他交通工具部分，极具爽快感。游戏的画面无疑是当前家用机平台中的最高水准了。另外游戏还支持最多4个人同时游戏，游戏模式方面的确是应有尽有了。

热血推荐

XBOX/微软/BUNGIE/HALO COMBAT EVOLVED/FPS/2001-11-15/1~4人/原创

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）2286364 2223012



研究中心新年一号令

研究中心新年改版之后，纷迎收到了很多读者来信。大家对研究中心的改版基本上都持赞扬态度，也提出了很多宝贵意见。从大家的来信中，我意识到研究中心光靠我一个人是远远不够的，还需要读者朋友们的大力支持。希望大家踊跃投稿，来稿内容体裁字数不限，游戏心得或者秘技都可以，尤其欢迎 PS、DC 方面的内容，稿酬是大大的有！（Email 最好）

格斗之王2001 1.2 版

《格斗之王 2001》的平衡性虽然要强于上一作，但依然有一些不合理的地方。从日本方面传来的消息，EOLITH将在2002年1月～3月免费更换《格斗之王 2001》基板。新基板的变更如下：

1. 删除包和KULA的无限连续技
2. 削弱AHP的攻击判定
3. 削弱最终BOSS的实力
4. 解除时间暂停和永久硬直的BUG
5. 前冲中的紧急回避会有所改变
6. 平衡所有角色的攻击力

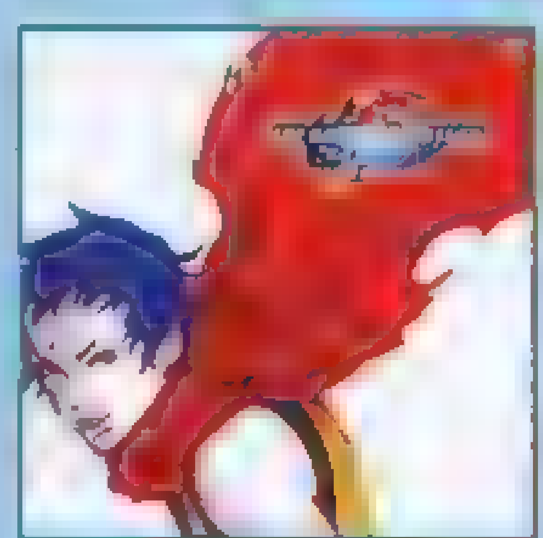
在接下来的时间内，EOLITH还会不断听取玩家的意见，务求完美。无论如何，这种态度都是值得表扬的。

格斗之王 2001 原声大碟

从《格斗之王95》开始，每一代《格斗之王》都会推出原声大碟。虽然老实说 SNK 的音乐水平不怎么样，但是作为 SNK 或 KOF 的 FANS，当然只有无条件购入的份儿。眼下《格斗之王 2001》的原声大碟就要发售了，大家看着办吧！

该碟一共收录了 30 首音乐，目录如下：

01 NEST 肉体改造计划之主题（OPENING Ver1.0）
02 NEST 肉体改造计划之主题（OPENING Ver2.0）
03 NEST 肉体改造计划之主题（操作说明）
04 HIT ME！
05 HIT ME MORE！
06 BIG PAIN
07 无敌之炎
08 不灭的日轮
09 你的鞭子
10 ALL OK！
11 极限战士
12 THE QUEEN OF FIGHTERS
13 NEST 暗之支配社
14 サイコなやつら
15 ネリチャギ
16 斗魂No.1
17 斗魂No.2
18 NEST 肉体改造计划之主题（DEMO Ver1.0）
19 NEST 肉体改造计划之主题（DEMO Ver2.0）
20 ZERO
21 NEST 肉体改造计划之主题（DEMO Ver3.0）
22 我是最强的
23 NEST 肉体改造计划之主题（DEMO Ver4.0）
24 THE KING OF FIGHTERS 2001 ENDING（喜）
25 THE KING OF FIGHTERS 2001 ENDING（怒）
26 THE KING OF FIGHTERS 2001 ENDING（哀）
27 THE KING OF FIGHTERS 2001 ENDING（乐）
28 斗魂No.3
29 THE KING OF FIGHTERS 2001 STAFF ROLL BGM
30 音效大全



《KOF2001》的原声大碟将会在12月19日发售，今次仍由一直负责KOF系列配乐的"新世界乐曲杂技团"制作，片长58分24秒，售价为2310日元。

隐藏指令完全解冻！

以下指令均来自官方资料，如与以前的报道有不同之处，以本期为准。

角色	招式	指令
玛丽	（MAX）玛丽爆裂投	A·A·←·B·C
八神庵	（MAX）里拳百拾六式·豺华	八稚女中↓↘→×4+AC 齐按
麻宫雅典娜	（MAX）精神力9（比基尼版）	乱舞奥义第9击时→↓↘+A/C
麻宫雅典娜	（MAX）精神力9（水手服版）	乱舞奥义第9击时↓↘→+A/C
弗克西	（超必）知识之木	白鸟之诗的突进中↓+B/D
弗克西	（超必）月之银	白鸟之诗的突进中→+A/C
弗克西	（MAX）天地同寿	↓↘→×4+BD 齐按
K9999	（超必）你也去吧！	↙→↘↓↙←↘+B/D
K9999	（MAX）随心所欲的力量	↓←↘+ABCD 齐按

ORIGINAL ZERO

虽然我已经介绍过这位《KOF2001》的中BOSS了，不过这次可是来自官方的权威资料哟！

ORIGINAL ZERO

格斗技：音巢对流拳
生日：10月7日
年龄：44 岁
出生地：北极
血型：O 型
身高：193cm
体重：88kg

实力超强的人物，判定大，动作快，连击数也相当高，而且拥有无限能量。超杀白罗灭杀全屏判定，非常强劲。

GLUGAN

格斗技：前苏联SAMBO流＆爪牙
生日：6月4日
年龄：6 岁（等于人类的 40 岁）
出生地：肯尼亚大草原
血型：不明
身长：288cm
体重：423kg

ZERO驯养的爱狮，惟主人马首是瞻。游戏中作为STRIKER出场，其STRIKER攻击方式为上段攻击，为蹲防不能技。

格斗技：收集战斗资料
生日：10月23日
年龄：29 岁
出生地：爱尔兰
血型：AB 型
身高：188cm
体重：83kg

他是《格斗之王99》最终BOSS的正体，不过在本作中只能作为STRIKER出场，其攻击方式为判定奇广的真空刃。

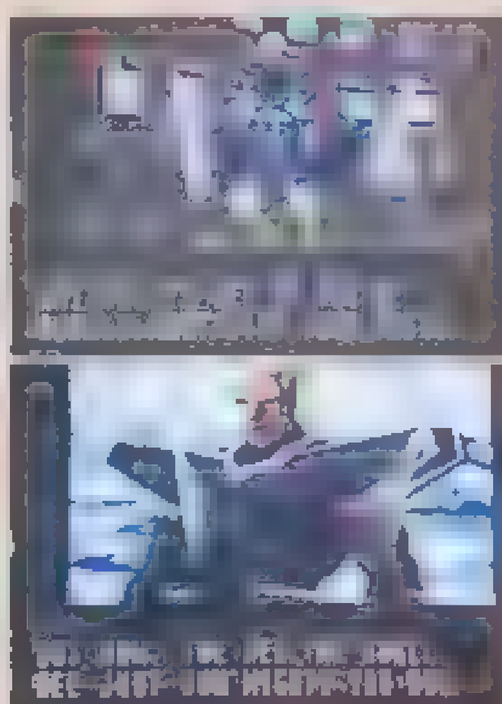
格斗技：魔哭鸣斩拳、暴吐独蚀掌
生日：5月15日
年龄：37 岁
出生地：中国河北省
血型：毒
身高：184cm
体重：77kg

鳞苦苦追寻的人，原来也是飞贼一党。ZERO的超杀白罗灭杀加上龙的破防攻击一定给诸位留下了深刻的印象。

更正：上期所介绍的包的无限连续技的出法应该是[illegible]D

下面是《格斗之王2001》的一些台词，相信是广大格斗之王FANS尤其是还没有玩到《格斗之王2001》的朋友所希望看到的。

与“中BOSS”ZERO对战前



所有队伍

ZERO：“我一直在等着你们，KOF的冠军队。真正的我很想知道你们是否配叫冠军。”

打倒ZERO后

所有队伍

（这时飞船已停在宇宙要塞中。）

ZERO：“真不愧是KOF的冠军。好了，我们也到了，我的任务到此为止了。只要能帮到他我就知足了。”

游戏者：“‘他’是谁？”

ZERO：“你往前走就知道了，除非你们想和这艘飞船一起坠落。”（如果是NEST队则台词变为“那个制造你们的人”。）



四人走入宇宙要塞，而ZERO和飞船向地面落去。

（与此同时，在地面上。）

弗克茜：“看来整件事情都才刚刚开始。”

突然一个声音打断了她“不，现在就要结束了！”，然后这个声音的主人一刀刺死了弗克茜。

弗克茜：“K……KULA……”

安赫尔：“我们已经拥有最完美的战士了，所以你这种废物就没有利用价值了。”

K9999：“像你和K这种失败的作品，已经没有存在的意义了。”

KULA：“你们会为此付出代价的！”

K9999：“像你这种有缺陷的人造生物又能怎样呢？”

（这时K突然出现了。）

K：“是吗？有缺陷的人造生物吗？”（如果玩家控制的是主人公队则K不会出现，因为此时K在宇宙要塞中；如果玩家控制的是NEST队，地面上的这段剧情就不会发生。）

与最终BOSS决战前



主人公队或NEST队

“你们干得不错，KOF的冠军们。”说话的似乎是坐在黑衣人和白袍女子中间的那位老人。“我的名字叫IGNIZ，是NEST的首领，也是制造你们的人。”



游戏者：“终于现出真身了吗？”

IGNIZ：“欢迎你回来，K（或KULA）。我创造你的目的就是要让你一直胜下去，你能出现在这里，代表着我的计划成功了。自始至终你们都是我的筹码，你、MAXIMA、WHIP——不，应该是SEIRAH才对。我刻意要你们离开NEST，到外面的世界去，就是要你们更进一步，不过……K和KULA竟然恢复了部分记忆，这可是我没有想到的。为了变成最强，你必须放弃一些无聊的东西，心里只要想着战斗就可以了。”

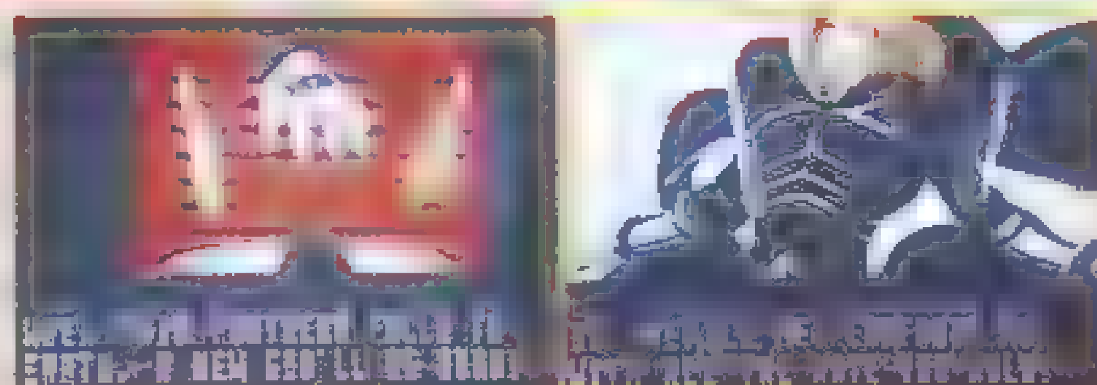


K（或KULA）：“什么？”

IGNIZ：“你是人类中最强的家伙，我现在把记忆还给你，好让你们能够全力而战，而我就要把你的能量都吸收到自己身上。”

其他队伍

坐在中间的老人：“我叫IGNIZ，是NEST的首领，而且将会成为人类的神。KRIZALID、K9999、KULA，还有K，你们都认识吧。你们的力量竟然能够胜过他们，所以我现在想让你们取代他们。”



游戏者：“要我们帮你？简直是做梦！”

IGNIZ：“你们是人类中最强的家伙，现在来和我战斗吧，我要把你们的能量都吸收到自己身上。”

说完这些话之后黑衣人突然发力把老人身上的能量全部吸干，原来他才是IGNIZ，椅子上的老人只是一个傀儡而已。IGNIZ得意地说：“NEST、全世界、全人类……这些对于现在的我来说都好像浮云一样。当这个要塞降临到地面上的时候，新的神就要诞生了。你们就是协助神成为完全体的道具。来吧！来攻击我吧！将所有的怨恨都发泄在我身上吧！当我吸收你们能量的时候，就是神诞生之日。”

打倒IGNIZ后

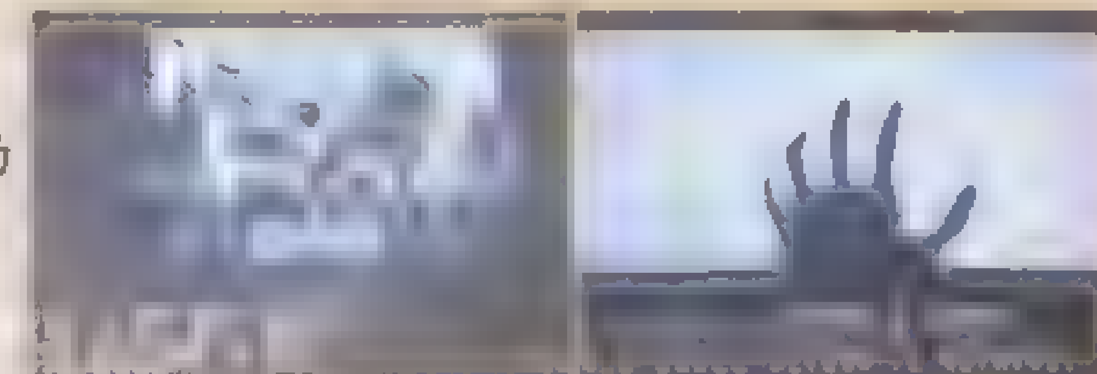


IGNIZ：“为什么，为什么会这样！这就是IGNIZ大人的结局吗？我居然被打败了；（如果是主人公队或NEST队则是“我居然被自己亲手创造的人造物体打败了？”）是人类不再需要神了吗？”

IGNIZ随后启动了不知名的装置：“如果我没有资格作神的话，我就要化作厉鬼，让所有的一切都化为乌有！”

游戏者：“不好了，他想让要塞掉到地球上，和我们同归于尽！”

要塞穿过大气层……



主人公队

K “有一个和我一样强劲的朋友……”

NEST队

KULA：“那是什么？”

K：“那是NEST的总部。去吧，我们的记忆就在那儿。”



其他队伍

K：“你行吗？”

KULA：“我想应该没问题。”

然后两人合力使要塞掉入了海中。

不知各位满意否。下期我还会为大家登出各队的爆机画面和台词。

银河号×银河号之NEO

隐藏机体FC-CUSTOM出现： 首先要打穿FC复刻版的《银河号》并记录，然后要进行20次以上的《NEO》游戏。满足以上条件后在自机选择画面中依次输入左、左、上、上、L1、R1、L1、R1、L2、R2，听到音效就表示成功。

着陆舱的秘密： 游戏中经常会出现搭载有武器的运输机，将它击破后就会出现0～7的武器，但如果在指定条件下只用副武器将其破坏的话，内藏的道具就会变成一个画着鬼脸的着陆舱。着陆舱开始是蓝色的，不过如果你不断攻击的话，它就会变色，随着它颜色的不同，获得后取得的效果也不同。蓝色的着陆舱是1UP，红色的着陆舱不但可以带来2UP，而且还带有连射能力。

守护精灵： 在某些关卡的特定位置上发射6发子弹，就会出现守护精灵。守护精灵可以带给玩家很多好处，首先，在获得守护精灵的一瞬间画面上的敌人将会全部消失（BOSS除外），然后精灵可以保护自机不被击中一次，如果你技术够高，打倒BOSS后也未被击中，守护精灵就会留下道具而去。

谜之角色： 在整个游戏里共有8个神秘的地上角色，如果能找到他们并且对着它们发射6发子弹，自机的武器和副武器就可以一口气提升至最强境界，而且还能进入无敌状态。这几个家伙的藏身之处一般都在“水深火热”的地方，如果能及时找到的话，便可以化险为夷。

最强的武器： WIDE SHOT是整个游戏里的最强武器，不单威力十足，而且[illegible]要想取得WIDE SHOT，除了老老实实的正常收集方法外，还可以在不变换副武器的条件下收集齐32个强化道具，这样自机的武器就可以进化成最强的WIDE SHOT了。



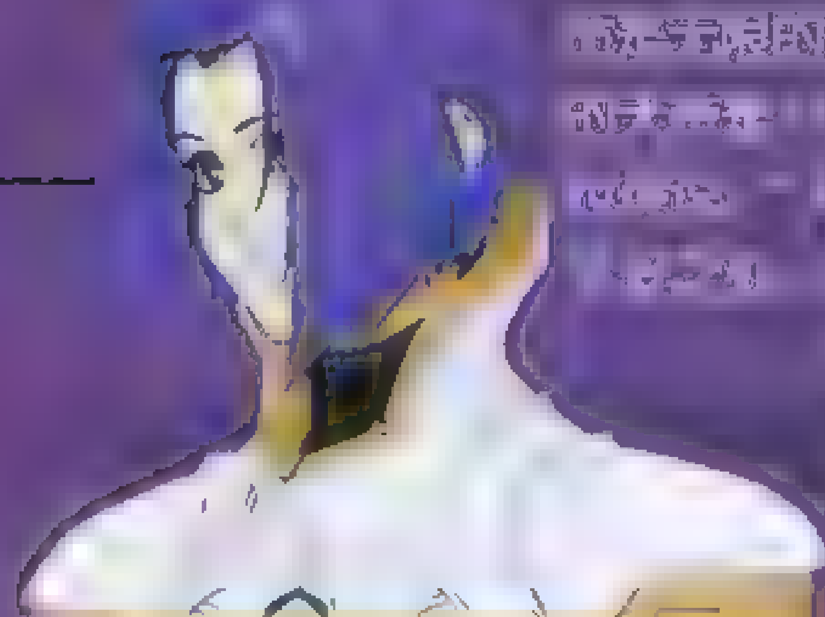
《异度装甲》潜心研究（续）

在这次的研究中主要讲述的是飞和艾莉前三世的爱情故事和一些相关人物的介绍，文中有许多关于《Xenogears》的特殊名词，这些词的解释可以在上期杂志中找到，还有大家在阅读的时候请先将名词看一遍，不然影响对全文的理解。

PS	SQUARE	RPG	1人
CD-ROM × 2			

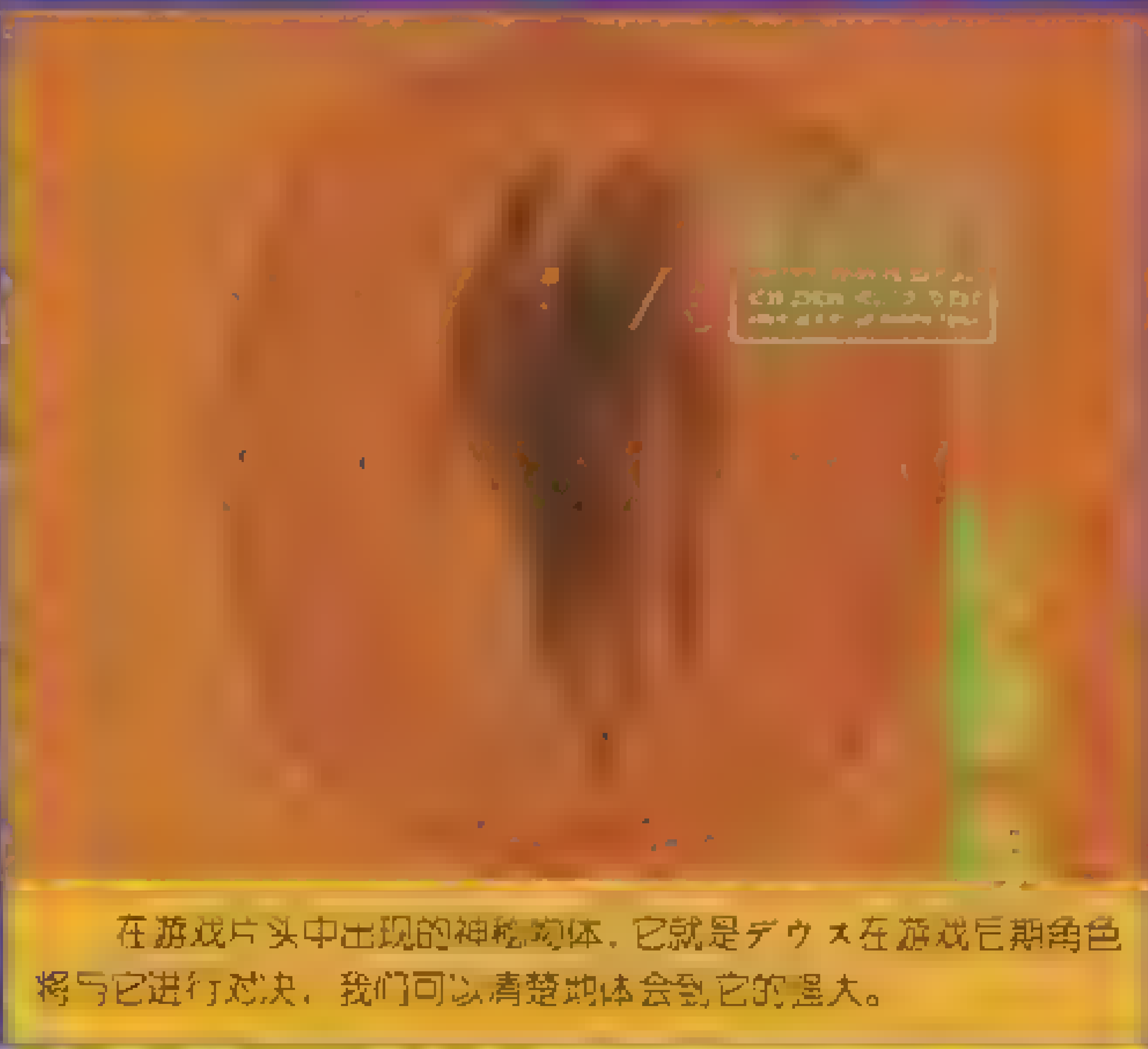
接触者与エリィ

[illegible]



她就是太母“Miang”，特征是紫色的头发和眼睛，在这一代之前不知道她已经换了多少的身体了，最可恨的是在游戏最后被杀后竟然附身到艾莉身上！

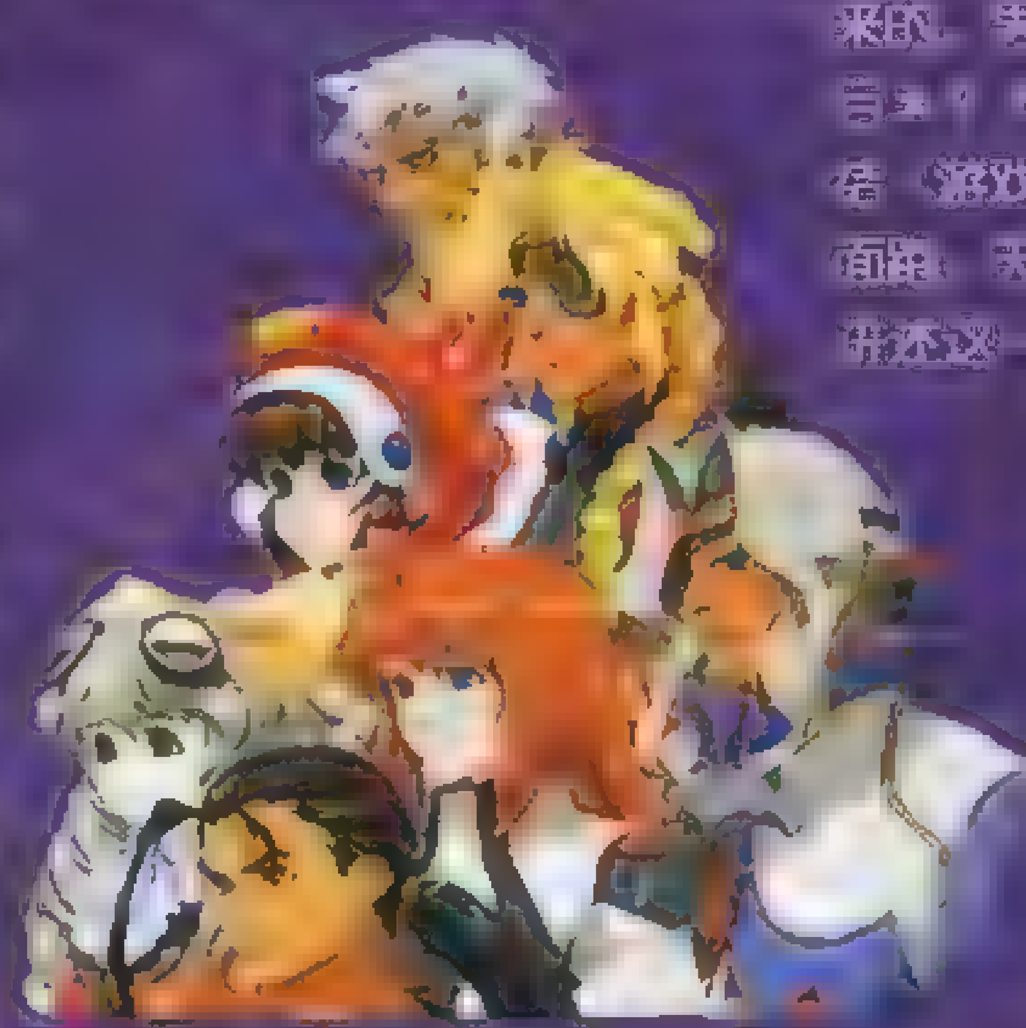
[illegible]



在游戏片头中出现的神秘躯体，它就是デウス在游戏后期角色将与它进行对决，我们可以清楚地体会到它的强大。

[illegible]

大部分玩家都希望エリィ才是真正的太母。



[illegible]



[illegible]

轮回

[illegible]

[illegible]这个人造人的出现[illegible]自己[illegible]一代的自己，而且这个人造人和马上要发售的《Xenosaga》有很大关连，这些我会在后文中详细介绍的。当时世界上的[illegible]国家因为发[illegible]以前文明留下的机甲都想消灭对方统治世界[illegible]战争的本性，而战争也断断续续地进行一百年。当时政府知道[illegible]制造的人造人后要求他们夫妇把[illegible]交给政府，遭到[illegible]和[illegible]的严词拒绝，政府不得不动用武力将[illegible]夫妇杀害后抢走[illegible]游戏中[illegible]经常见到自己站在[illegible]说的就是这件事。政府要抢夺[illegible]的原因很简单，她身为[illegible]技术制造的完美人造人且本身便是一件武器，她能把自己身体的任何部分变成她想要的东西。在《Xenosaga》中コスモス就是完整的人造人，其强悍相信看过预告片的玩家都知道。キム和エリイ又死去了，短暂的婚姻无非在他们悲哀的爱情史上再添了几笔，直至9501～9710的デアボロス（Diablos）恐怖时代……

注：运用ナノテクノロジー技术制造的アルチマ在当时而言能消灭它的只有天帝、Miang或接触者。ナノテクノロジー技术的可怕之处在于首先它能再生，如果不能将アルチマ一次消灭它就能马上回复。アルチマ能把身体的任何一部分变成它想要的东西，比如说把头发变得像钢针般散开攻击全方位敌人，把手臂变成机枪或火箭，自身也能变成威力强大无比的炸弹等。アルチマ能从任何物体中提取能量，但主要的能量来源于太阳能，最后将アルチマ封印的系统是一个真空密封装置。



エメラダ，如是游戏中飞的同伴，同时也是ナノテクノロジー技术制造的人造人。看到她在战斗中变成各种物体攻击敌人的方式了吧，这就是ナノテクノロジー技术所体现的能力。

在《Xenogears》时代的五百年前，接触者的名字叫[illegible]（初代）[illegible]也第一次有了另一个名字[illegible]。[illegible]与スオフエイヤ今次接触的影响是及其深远重大的，直接波及到[illegible]所处的时代，[illegible]导致了"神"的灭亡。

[illegible]当时天帝在空中制造了一个超现代化都市[illegible]运用[illegible]继承下来的科技对[illegible]进行残酷的统治[illegible]称[illegible]人为[illegible]"牲畜"，而自称[illegible]的残酷的日[illegible]人[illegible]不能忍受[illegible]从四面八方聚集到[illegible]这[illegible]而反抗[illegible]后来[illegible]城[illegible]善良的[illegible]看见人民生活在水深火热之中，于是她来到ニサン继任"初代大圣母"。她立志要从ソラリス手中救出那些受苦受难的人。那些从各处汇集而来的人也是因为スオフエイヤ那"圣母"般的慈祥与魅力的吸引。"大圣母"是当时人们对スオフエイヤ的尊称，那ラカン呢？他仍然默默无闻，但精通画画的技能也被周围的人称作"天才画师"。虽说スオフエイヤ对ラカン的爱还是如往常一般，但以她现在的身分又不能把"自己只是个女人"的一面展现在大众眼前，ラカン也因为[illegible]大圣母的身份不敢接近[illegible]的思想[illegible]因为[illegible]行到高峰的时候シエヴト背叛了ニサン……



ソラリス的总部，一个悬浮在空中的移动要塞，以前固定在地面，后来因为破坏神的关系升上空中把自己隐藏起来，后来被イド所毁灭。

[illegible]的元老院[illegible]的强大军[illegible]科技[illegible]高速发展[illegible]大反抗[illegible]Miang的[illegible]反抗军的情报[illegible]反抗军发动全面进攻[illegible]顽强的抵抗，但是[illegible]两军之间巨大的实力差距[illegible]

即将全军崩溃之际，スオフエイヤ开着战舰冒着雨点般的炮火[illegible]失去了旗舰后全线溃退，ニサン反抗军最终取得了胜利，但他们永远地失去了大圣母。スオフエイヤ的死对所有ニサン人民来说就等于失去了精神上的依靠，但最悲痛的是另外两个男人。卡瑞连，ニサン反抗军的总司令，スオフエイヤ大圣母的亲卫队队长。他以前性格孤僻很少与人说话，自从见到スオフエイヤ后他完全变了。スオフエイヤ那包容一切的宽容与近乎圣母般的容貌完全征服了他，卡瑞连的性格渐渐开朗起来，他跟随シエヴト三贤者之一的トーラ学习各种知识，凭借着卡瑞连极高的天赋，没多久他就学得了丰富的知识，并且在[illegible]方面有独特的造诣。卡瑞连知道[illegible]心中爱的只有[illegible]对他来说只要[illegible]他心中唯一的支柱在那天永远的离开[illegible]来说不如自己死[illegible]的爱是不能用言语来表达的，性格内向保守的他对[illegible]深埋在心里迟迟不敢说出口，如今他再也没这个机会了。



游戏女主角エリイ，这张画是五百年前ラカン为大圣母スオフエイヤ所画的画像，在游戏中也多次出现。一切女性特有的爱与慈祥都在画中体现了出来，ラカン不愧为"天才画师"，让人想起了达芬奇的蒙娜丽莎。

スオフエイヤ的死带来的是两个男人疯狂的复仇，虽说方式不一样但给世界造成的影响都是无可比拟的。



フェイ的前世ラカン，除了发型与身着外貌与フェイ几乎完全相同，"接触者"的强大力量第一次体现就在他身上，但性格上的严重缺陷与スオフエイヤ的死使得ラカン变成了破坏神。

ラカン在スオフエイヤ死后其"接触者"的能力终于觉醒，但觉醒的能力并不完整，ラカン现在觉醒的能力充满了憎恨、破坏与杀戮，再加上Miang找到ラカン煽动他"灭世"，在各种因素的促成下ラカン走上了毁灭之路，他想杀掉那些所有害死スオフエイヤ的人，包括他自己，性格柔弱的ラカン走向了另一个极端化生成破坏神。普通的奥尼机甲与觉醒的"接触者"所乘坐的"魔神机甲"实[illegible]有着天壤之别，更别说量产的轻型机甲了。破坏神带来的破坏让地上世界陷入崩坏之中，ソラリス不能再坐视不管了，Miang的煽动虽有她的目的，却直接威胁到了ソラリス和元老们的安危。在ソラリス的技术支持下ニサン幸存下来的人开发出带有アニムス素体的奥尼机甲，最后在一场极为惨烈的战斗中破坏神终于倒下了，但人类付出的代价也是极为惨重的。在那一战，绝大部分含有アニムス体质的奥尼机甲都被毁灭，连活了一万年的12元老们也在战事中失去肉身，只剩下存留在[illegible]里的记忆数据[illegible]因此[illegible]本质的[illegible]



瑞喜，一个活了几百年的人类，在游戏中他的容貌从未变过，スオフエイヤ的死改变了他，他想让デウス复活后和它同化把自身化为神来改变世上的不公。



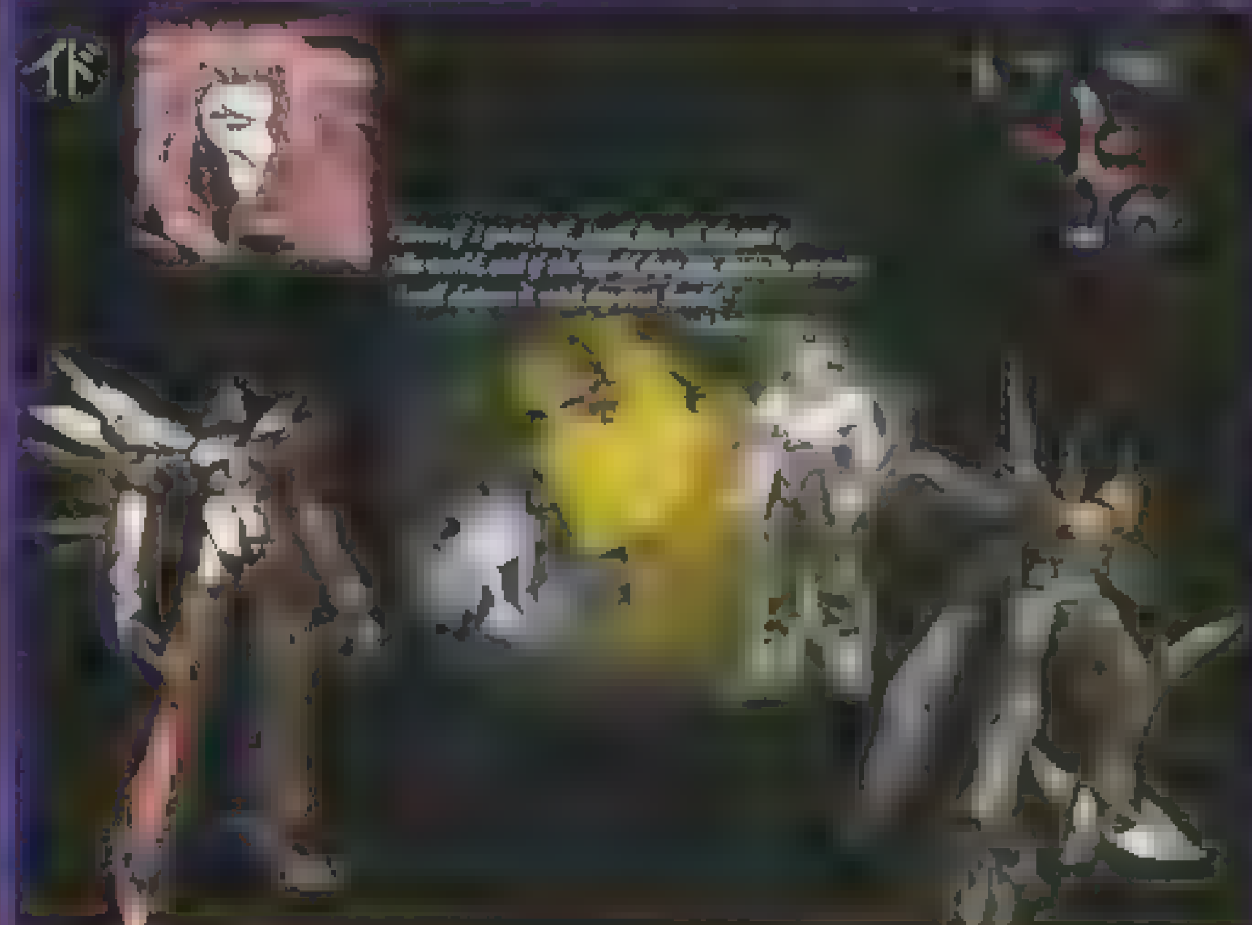
[illegible]的方法没有ラカン那般激烈却更为毒辣。"我们信仰的神啊，你在哪里，为什么在我们最需要你的时候你不出现帮助我们？ソフィア对你如[illegible]你为什么不救她[illegible]是不存在于我们这个世界[illegible]如果这个世界是没有神的话就让我来造一个吧！"这是卡瑞莲离开朋友前说的最后一句话。卡瑞莲用ナノテクノロジー技术制造了一个延寿装置使得自己的生命达到[illegible]开始了他的"造神"计划。

[illegible]的。后来人们把那次发生的事件称为"崩坏之日"。

永远的"Xenogears"

[illegible]

[illegible]后半段フェイ的回忆[illegible]



イド与グラフ，从画中可以看到他们之间那种邪恶之心的恐惧，以及压倒一切所拥有的力量。

看一个个活生生的人在自己眼前被当作试验品而死去，幼小的フェイ再也忍受不了了，他把自己的憎恨与痛苦的回忆分离出去形成了另外一个人格イド。有一天グラフ来到フェイ的家中想要杀死フェイ（当时グラフ还没有附身到フェイ父亲的身上），ケルン为了自己的孩子和妻子挺身而出，可悲的是他连自己[illegible]

[illegible]

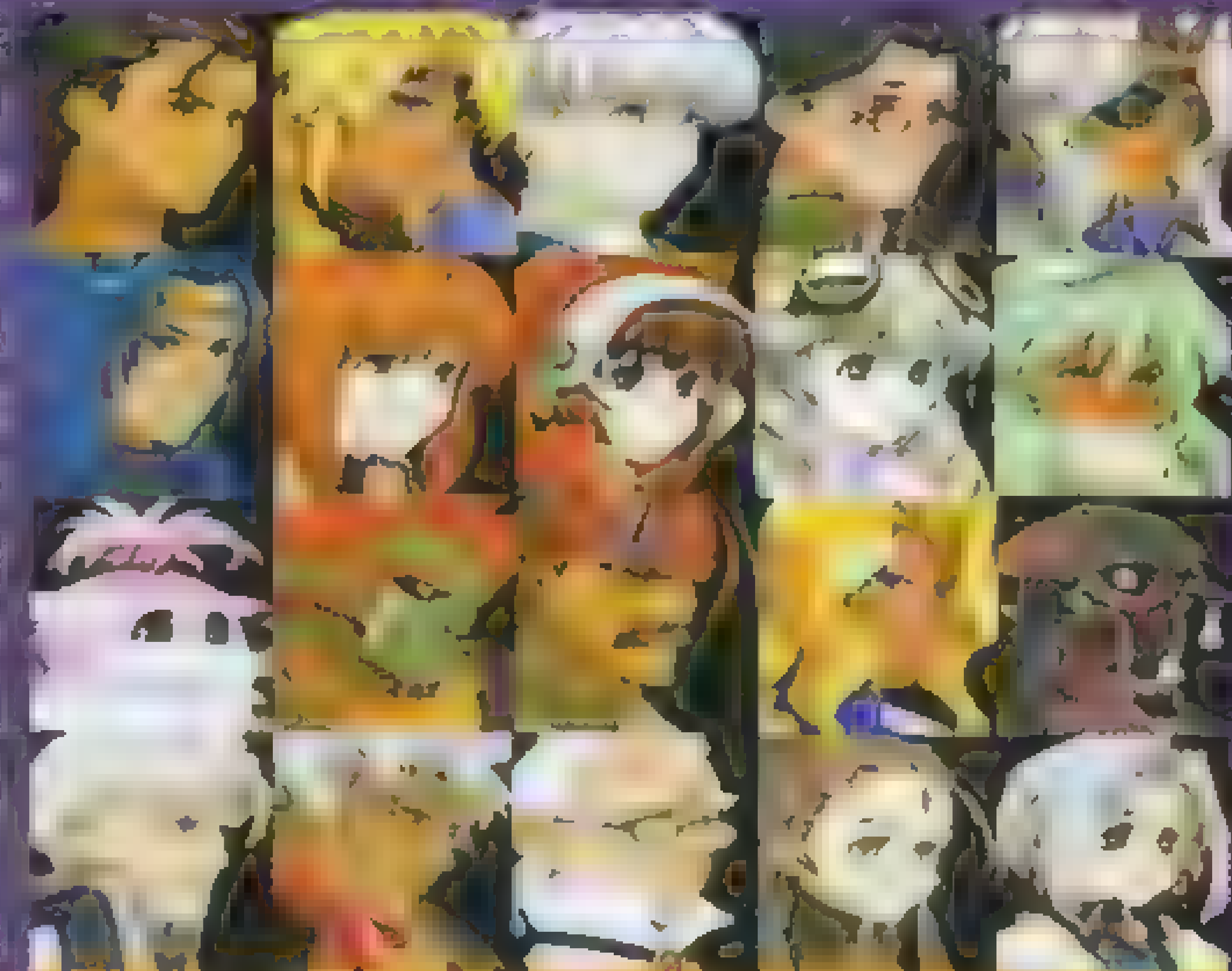
[illegible]来有两种可能[illegible]自己身上，于是补了上去保护自己的儿子。另一种说[illegible]



フェイ。反正不管怎么说カレン死了，フェイ[illegible]自己的父亲却失去了母亲。"妈妈死了……"年幼的フェイ痛苦万分，"妈妈是被我杀死的……不，是イド杀死了妈妈！"フェイ[illegible]是自己杀死了母亲，于是把所有的责任都推在イド的身上，其实イド如果看见母亲救子的那一幕可能将憎世的念头消除，可惜的是当时身体由フェイ的人格控制没有看到，后来フェイ又把所有的责任推在イド身上更增加了イド的憎世。グラフ被フェイ的力量消灭了肉身，但他也具有附身的能力（グラフ五百[illegible]

[illegible]

[illegible]的报复行动。而附身的グラフ也憎恨这个世界，两个人"灭世"的动机不同但在目的上两人达成共识，グラフ还以自己的座机Ture-Weltall为原型为イド做了一部Weltall。イド的强悍玩过游戏的人都知[illegible]了。在グラフ的引导下イド完全变成了一个疯狂破坏杀戮的真红魔神，这种情况直到被グラフ附身的ケルン人格苏醒的时候才暂时停止。



《Xenogears》中出现的主要角色合集，图中的卡瑞莲可是五百年前的他噢！最左下的家伙就是游戏中的第一号傻子，他给フェイ和エリイ带来不少麻烦，不过要是没有他游戏也许早就该结束了。

グラフ虽然附身在ケルン身上，但ケ[illegible]

[illegible]

精神状态变得脆弱的时候イド又能重掌身体。现在的接触者有了三重人格，原来的フェイ，在母亲死后就一直沉睡在心灵深处；疯狂的イド，代表フェイ内心所有的罪恶；虚假的"フェイ"，[illegible]ケルン制造用来封住イド的人格。ケルン把フェイ交给ラハン村的村长收养，希望他们能好好养育フェイ，时间一晃就过了3年。（写到这游戏才刚开始[illegible]



主人公フェイ，一个有多重人格的怪物，全名叫"黄飞鸿"（不知道日本人和他有什么关系）。不过最后能和エリイ终成眷属真是幸福啊。

[illegible]（Xenogears）的故事是非常复杂的[illegible]见就写信来告诉我吧。

声明：在上次（异度装甲）的研究中Silence所写的（超越万年的时光）"天帝该隐"因输入错误成了"天帝兰因"，[illegible]Silence[illegible]的人，游戏中的天帝该隐和（圣经）中的该隐非常相似。

洛克人 X6

文 古兰佐



其实古兰佐写来的是了一整篇攻略，不过与SOUL在见47期制作的攻略在内容上有重复，但不可否认的是，古兰佐的攻略是一篇很有质量的攻略，因此SOUL在此登出部分与47期攻略不重复的地方。相信看过这篇文章后，大家对《X6》会有更完整的认识，因为这里有大部分的篇幅是关于《X6》的世界观的。

PS	CAPCOM	ACT	1人
	2001年11月29日发售		…格
CD ROM	对应Dual Shock 手柄的振动功能		

……绍

21XX年，在上次大战的最后，随着SIGMA（西格马）的爆炸，周围的一切都化为乌有，存留下来的，只有遍体鳞伤的X和握在手中的ZERO的剑了。过了几周，一位年轻的科学家到决战地进行调查，无意中发现了一块芯片，而这块芯片的发现，使他隐藏在内心许久的野心再度爆发。新的故事，也就此开始了……



故事主线

那位年轻的科学家叫GATE（盖特），是漂亮的通讯员ALIA（艾莉亚）以前的同伴。虽然拥有一流的头脑，但太有野心，使自己的发明始终不受认可。这次，他在上次大战的决战地获得了ZERO的DNA，DNA中蕴藏的巨大能量，使他能拥有了实现野心的机会。而他的野心，就是创造一个只有机器人的世界。但是，IRREGULAR HUNTER（反乱猎人）们则反对创造那种世界，因为人类和机器人都是不完全的，只有相互合作才能更好的存活下去，只有机器人的世界只是个幻想罢了。为此，为了阻止GATE发明的NIGHTMARE病毒破坏世界，X拿起了ZERO的光剑，带领IRREGULAR HUNTER们向GATE发出了挑战。随着GATE手下的不断败北，甚至连自己最得意的作品HIGHMAX（海玛克斯）也败在X手下的时候，GATE终于沉不住气了，亲自上阵，誓要消灭一直妨碍自己的X。一场激烈的战斗后，终究邪不胜正，GATE败在了X的手下，但是，GATE不愿意就那么死去，他启动了还在修复中的SIGMA，毫不领情的SIGMA杀死了GATE后，又将矛头指向了X。惊心动魄的战斗后，SIGMA再次被消灭了。



X结局1（ZERO加入）

打败SIGMA后，X和ZERO找到了GATE的尸体，虽然希望渺茫，但X还是想让DOGLAS（道格拉斯）尝试救活GATE，因为他深知失去同伴的寂寞，不想让ALIA也痛苦，而且，X再也不想看到有人牺牲了。其他人也都决心，为了防止下一次SIGMA或其他病毒的侵犯而努力。

X结局2（ZERO未加入）

打败SIGMA后，X和ALIA找到了GATE的尸体，虽然希望渺茫，但X还是想让DOGLAS尝试救活GATE，因为他深知失去同伴的寂寞，不想让ALIA也痛苦，而且，X再也不想看到有人牺牲了。而ZERO则在暗处一直默默的看着X，ZERO还有很多要做的事，等到事情都办完了，他会再次出现在X的面前，为了未来而携手作战。

ZERO结局

打败SIGMA后，已经完全认可了X的能力的ZERO决定将自己暂时封印起来，因为他知道自己本身就是和平的一个威胁，而特殊的结构又使目前的技术力量无法解析自己。为此，他准备睡上一百年，他相信，以一百年以后的技术力量，一定能解析自己，一定。

升级的具体点数

最初是D；300点是C；600点是B；900点是A；1200点是SA；1500点是GA；5000点是PA；9999点是UH。

ZERO的加入和中BOSS的挑战

在8关的BOSS都被消灭之前，第一次去分支会遇见假ZERO，干掉后，ZERO就会加入。第二次去分支时，会遇见中BOSS，HIGHMAX，打倒后，最终关（秘密研究所）就会直接出现，而不再是到8个BOSS全打倒后才出现。游戏初期，X直接可以去的分支有2，3，6关，在装备究极装甲的时候（即用秘技调出的黑装甲）第一关的也可以去，第八关的分支是随机出现的，运气好也能去。尽快去分支，让ZERO加入吧。

……救人质的技巧

一、一些难以找到的人质。一些人质是在画面的最底端，只有沿悬崖滑下去才能看到，这种人质主要在第1，6，8关。一些人质是在某个异世界随机出现的，这种人质出现在第8关。大多数人质都在分支里，到分支里慢慢找吧。

二、防止病毒侵蚀人质。有不少地方，人质和病毒很近，一不小心就被病毒感染了，通常情况下，遵循救人质第一，杀病毒第二的原则。利用冲刺和大跳跃先将人质救出。其中第五关是个例外。去第五关的第三个小BOSS处的路有两条，如果去下面的那条的话，第四个小BOSS处的人质就在我方的上方了，由于是强制卷轴的场地，人质出现时我方却受地形影响过不去，然后只能眼巴巴地看着人质被感染了。应该去上面的那条，人质就在我方的下方了，将小BOSS解决掉后，慢慢下去，将人质上方的病毒解决后，再去救人质。

三、第7关人质的救法。第7关不是强制卷轴，但受那压废铁机的影响，还是经常出现无法前进的情况，这时，只有慢慢前近，让病毒先出现在画面上而人质不出现，病毒就无法攻击人质而只能攻击我方了，干掉病毒，然后去救人质吧。

一个是第二关的强化装甲的拿法。第二关的强化装甲是在钉子路的里面。可以使用超低空的冲刺过去，但有个更简单的方法。装备受伤后无敌时间加倍的强化零件DOUBLE BARRIA。引一个扔炸弹的敌人，在钉子边使自己受伤，乘机冲入。

另一个是第七关超长距离深渊的过法，有个很简单的方法，就是在深渊边上使用第四关BOSS的武器，放一块冰在悬崖口，站在上面，利用剑圣装甲的空中冲刺就能过去。还嫌跳得不够远的话，装备高跳的强化道具不就可以了吗？但这块强化道具在第四关分支里的一个（条）人（狗）质身上，其面前有很长一条钉子路，通常是靠忍者装甲去拿的。但如果没拿到第七关深渊另一边的忍者装甲的部件是不可能有忍者装甲用的。因此可以试一下以下的方法：首先，到第五关发动这里的病毒现象——岩浆。然后装备好无敌时间翻倍的强化芯片后来这里，进入分支。分支里还有火球的，但一到了人质所在的层面就消失了，不要紧，先从边上的绳索爬回有火球落下的层面，等那段钉子路前的通路的上方有火球落下，马上下去，撞那个火球，无敌，这点无敌时间正好可以通过那段很长的钉板路了。（编注：要跳过第四关的超长距离陷阱可以装备高速芯片——スピードムーブ）

最后……

一、ZERO的身世，熟悉"ROCKMAN系列"的朋友可能用膝盖也能想的出来，是ROCKMAN里的大奸角WARI博士（相当于X里的SIGMA，每代的BOSS）为了对付LIGHT博士新型ROCKMAN（就是X）而制作的杰作，但是，在一次战乱中，ZERO被IRREGULAR HUNTER队长SIGMA打倒（很勉强地）从此就变了……

二、第七关BOSS鲨鱼会召唤术，而召唤的就是《X2》里的BOSS蝎子。



女神侧身像

VALKYRIE 的作战报告

文：慕容非

PS	ENIX	RPG	1人
	1999年12月2?日		?格
CD-ROMX2	—		



游戏中有四个地方是练级的首选：第一个是CHAPTER 3的奇岩洞窟(有3只龙,每只有6000的EXP)；第二个是CHAPTER 4的レザード·ヴァレスの塔，此处的MONSTER绝对的"价格便宜量又足"；第三个是CHAPTER 6的水中神殿(独眼巨球,它会"苏生"这一招，把它扁至吐出40个魔晶石为止)；第四个就是CHAPTER 8的数字迷宫(大量EXP，不过天下没白吃的饭)。另外，如果要在红莲迷宫SERAPHIC GATE练级的话，最好第三层去打那4个站着的妖怪(攻击力不高，它们最怕的是那把攻击力为6000且必杀几率为8%的神剑，此剑可从レザード·ヴァレス身上着手)，打死了以后的基本经验是20万以上。

角色即将升级时，为其装备上"青灰色首饰"(Lv UP时CP增加)、"生命之腕轮"(Lv UP时HP增加)或两个"生命之腕轮"。

练级战役开始之前，要装上"生成之珠"这个道具，它的作用是令魔晶石出现数量大增，如果装备两个可以同时发挥作用，成倍增加经验值。当然"幸せのコイン"也必须拥有，其好处就是提升战斗经验值1.6倍。在战斗中如果能打出40个魔晶石就可以获得3倍的经验，如果配合幸せのコイン就能得到近5倍的EXP。

获得道具的途径有多种，要获得强力道具则少不了"MP变换"和"原子配列变换"。MP变换道具时，消耗MP越多所得道具越好。得到新道具应首先看看它能否变换。进行原子配列变换时切忌勿忙下手，造成遗憾。因为某些道具是惟一的，所以三思而行是必要的。如果你是新手，可以先SAVE再变换，如有不测时还能LOAD。

道具之武器：选择武器时，优先考虑武器的攻击次数，注意武器的破损机率，对特定属性敌人能一击必杀的多数会损坏，使用时务必小心。不过此类武器一般能得到多个，因此就算坏了一两件也不必过分紧张，再有就是到了后期此类武器也基本用不上。

道具之防具：作为防具，其防御力是第一要素，当然还得考虑附加属性。

道具之饰物：青灰色的首饰(升级时多获得100点的CP)；幸せのコイン(战斗完了可以多获得1.6倍的EXP)；生成之珠和活性之珠；生命之腕轮(升级时可以多获得300点的HP，装备两个可以同时发挥作用)；在迷宫中有宝箱的话，会给你提示的；能令CT值减少的耳环(每个回合减少两点)；配列变换宝珠和上级配列变换宝珠。另外游戏中可得到两个装备以后不遇敌的饰物，一个用"ドライアドの树皮"上级配列变换而成；另外一个在SERAPHIC GATE找到。

道具之携带品：到游戏中后期，神界对战魂的胃口越来越大，而手上又没完全适合的，为了能多从奥丁手里抠点儿，只能靠以下道具来进行弥补。

道具名称	效果
カルラの真珠	不会遇溺
ベトネス教本	博爱
七色之台玉	乐观
ウサギの足	Find trap
天使之唇	擅长交涉
魔物图鉴	Monster nt
恶魔绘书	Demon Int.
テボーネの头盖	Undead Int.
ラリウの贝壳	Hear Noise
骏马のたてがみ	敏捷
炎のバンダナ	勇敢

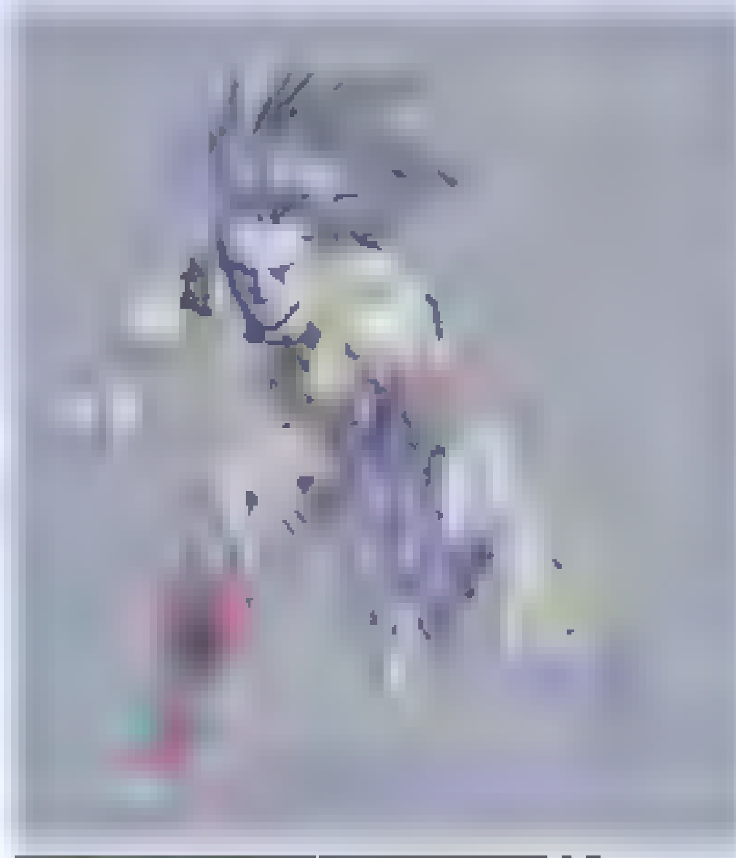
强力武器"速递"：首先在レザード·ヴァレスの塔拿到"配列变换宝珠"给女武神装上。NORMAL MODE下，到黑梦塔找到"妖精瓶诘"，将其变换成"オリハルコン"；而在HARD MODE下，则需到暗黑塔取得《苏生秘法书》，利用配列变换将其变成"オリハルコン"，最后再将"オリハルコン"变换成"上级配列变换宝珠"，装备上"上级配列变换宝珠"就可以利用特定道具变换出强力武器。

SKILL——是游戏最重要的系统，想要"无敌"，就必须狠抓SKILL。

SKILL一共分为A、B、C、D四种类型，全部用CP来提升。最高级别为8，每个级别所需要的CP不一样。角色初期拥有的SKILL不多，到了后期需通过使用道具(SKILL技能书)学会技能。道具的来源可以是迷宫中的宝箱，也可以通过原子配列变换出来。成长的时候全部要靠CP，一方面可通过消耗特定道具获得很少的一点，一方面在角色成长时获得。记得升级的时候要装上"青灰色的首饰"！

A类SKILL (REACTION SKILL) 通过触发某个要素呈一定几率的自动发动，发动几率与SKILL等级成正比。可以同时装备两个。前期常用FIRST AID、THROW、CURE CONDITION这三个，后期则是AUTO ITEM和GUT。

B类SKILL (SUPPORT SKILL) 是附加攻击的SKILL，只能装一种。他与A类同样是自动发动的，但只限于敌我双方攻击的时候。只要满足了条件，就可以100%的发动。比较重要的是SPLASH、REVERIE。



C类的SKILL (ATTACK SKILL) 是战斗中为普通攻击加上附加效果的SKILL，发动要有一个固定的键，只能选用一种。只有该角色在攻击的时候才可发动。比较重要的是DARK、WET REACTION和MENTAL REACTION。

D类的SKILL (STATUS SKILL) 是影响人物能力的SKILL。其中有一种是提升角色本身能力的；另外一种是提升勇者适性值的。此类SKILL无须设置，现学现用。

BEST ENDING达成

1. 选NORMAL或HARD模式进行游戏。
2. 不得在CHAPTER 2时进入铃兰草原。
3. 不得在CHAPTER 3时进入ブラムス城。
4. 在CHAPTER 4开始时立即送一位符合条件的战魂(推荐：ロウファ)到神界，Valkyrie的封印值为：100。
5. 完成CHAPTER 4的所有EVENT之后，进入ブラムス城，找到ブラムス。(别和这死老鬼打，要选"思とどまる"。)
6. 完成CHAPTER 4的所有EVENT之后，进入铃兰草原和ジェラベルン。
7. 必须于CHAPTER 4时完成レザード·ヴァレスの塔，把暗恋VALKYRIE的四眼レザード击倒。
8. 进入CHAPTER 5之前，将Valkyrie的装备ニーベルゲンの环解除。
9. 完成CHAPTER 5的所有EVENT之后，送小帅哥ルシオ进神界。
10. CHAPTER 6结束后，且封印值30以下时，发生ルシオ和ロキ的EVENT。
11. 在CHAPTER 8时，并要在Period用完之前，利用精神集中到铃兰草原否则就会变成NORMAL或BAD ENDING。
12. 若评价值太低的话，只会出现BAD ENDING。

PS 《钻子先生G》

出现的方法也比较简单，先

PS 《洛克人X6》

PS 《天仙娘娘剧场版》

PS 《名车列传 GREATEST》

DC 《Rez》



PS2 《罪恶装备X PLUS》

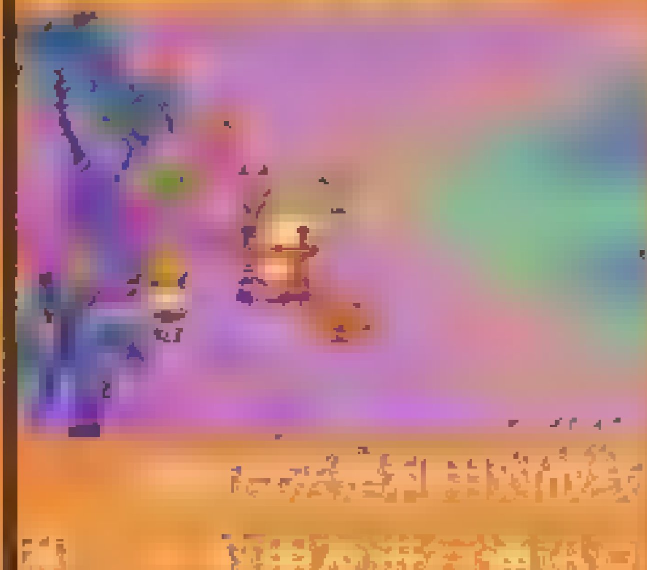


PS2 《机动战士高达 连邦对吉翁 DX》

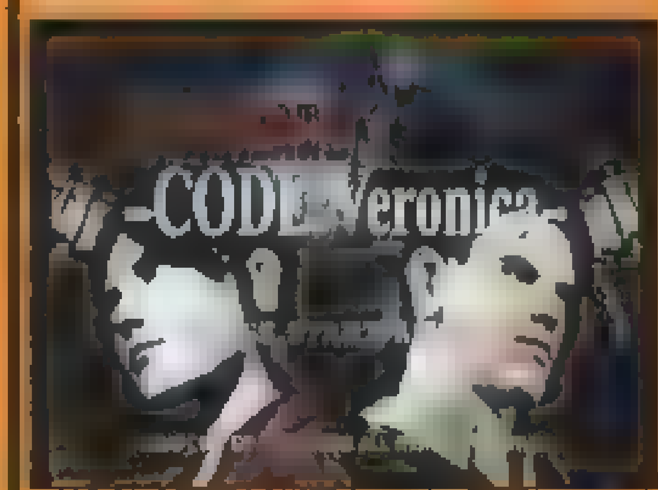


PS2 《剑豪》

GBA 《魔法假日》



DC 《生化危机 代号:维罗尼卡》(美版)



编者按：在本期截稿前刚刚看到来自中山市冲田健一玩友《生化危机 代号 维罗尼卡》的秘技投稿，由于近期工作紧迫，暂时没来得及回信，望君谅解。秘技栏目现由魔人(阿修罗)负责，SOUL呢，已经沉没在读者来信的汪洋大海之中了…… 他在海底向你问好。由于时间关系还未测试该秘技是否同样适用于日版、完全版…… 大家共同来测试一下吧。

文：LIKY

トルネコの大冒険2 アドバンス

GBA	ENIX/CHUNSOFT　A·RPG	1人
	2001年12月20日发售	自带记忆功能
卡带	对应通信对战线	

这次的攻略重点没有放在流程上，因为游戏的流程并没有什么难点，无非是通过一个迷宫后继续挑战另一个迷宫，不过游戏的乐趣也正是在迷宫中不断挑战得到的，寻找最强的道具，打倒强大的敌人，不断前进。因为游戏中道具种类极多，用途也各异，因此这次攻略的重点也就放在道具的解说以及各种资料分析上。

开始菜单

游戏刚开始时选择“はじめから”，作成冒险之书，此后便会出现下面3项：

つづきから——继续游戏
ハイスコア——查看纪录排名
冒险の书を消す——删除存档

迷宫操作

1.A键普通攻击
2.按一下B键是叫出菜单
3.按住B键不放再按住A键是快速回复HP，但满腹度下降速度变快。
4.按住B键移动是快速移动，而且能够移动到道具上而不会自动捡起。
5.按一下R键后能选择方向。
6.按住R键不动，移动方式就变成只能斜向移动。
7.按L键是查看地图。
8.按住START键不动，再按A键是射弓箭，但必须先装备弓箭。

1.草原的迷宫3F

村子周围出现怪物，为调查原因，特鲁尼克要到王宫去，之前必须穿过一片不可思议的草原。

POINT：这是游戏最初的迷宫，熟悉操作吧，尽可能地使用斜向移动，这是游戏最基本的技巧。

2.屋敷的迷宫7F

在广场上接受银行家的委托，帮助他找回被怪物偷走的钱，于是进入广场右下角那间变为不可思议的迷宫的房间。

POINT：迷宫中金钱很多，弓箭也很多。4F出现弓箭手敌人，对付远处的弓箭手可来回横向移动，让它靠近，另外注意黄色圆形小怪物，不要靠近，用弓箭对付。6F打倒BOSSベビーサタン（HP35），夺回金钱，此后银行家开店。

3.王城的迷宫7F

在王宫接受锻冶屋青年的委托，帮他在王城地下找回“圣的火焰”。

POINT：迷宫中没有武器和防具，有许多魔法杖，因此可灵活利用魔法杖来对付敌人。敌人多数带有特殊能力。スモールグール会分裂；笑袋（わらいぶくろ）会偷金钱；鬼面道士（きめんどうし）会使用魔法，最好像对付弓箭手那样对付它。7F得到“圣的火焰”后就可返回。

回来后，木匠エド修好了仓库，可以用来保存



道具，暂时只能放20个。给木匠1000元可以让他扩建仓库。（每进出一次迷宫都能让他扩建一次）

家中的3本书，左边红色的是国王写的冒险基本心得，中间蓝色的是“冒险之书”，右边绿色的可进行通信交换道具，以及查看纪录排名和冒险的笔记（冒险のメモ）。

调查红色的“冒险之书”，出现如下菜单：

将道具放入仓库	从仓库拿出道具
看仓库中的道具	卖仓库中的道具
卖身上道具	看身上道具
存档后继续	存档后结束

4.墓场的迷宫7F

面包店青年为了做出面包，要获得师傅的制作秘方，于是想到师傅的墓地去，接受他的委托后就能进入这个迷宫。

POINT：这个迷宫不能带道具进入，药草多。4F开始敌人变得厉害，出现呼叫同伴的军奴，降低力量的鬼蘑菇等敌人（解毒草能回复力量）。7F找到墓地，完成面包店青年的心愿。此后他会在广场上出售面包。

5.火吹山的迷宫11F

第二天兵士敲门，国王不见了，好像与那个谜之老人有莫大关系。到老人的家时，门口的兵士告知老人去了“火吹之山”。（与旁边的村长对话可以给村子改名。）

POINT：这个迷宫只能带3个道具进入，从这个迷宫开始，窜道中的可视范围受到限制。3F开始出现陷阱，7F的敌人实力骤增，トロル蓄力时赶快后退；铁甲乌龟アイアンタートル应该打一下退一步。11F得到“炎的私语”（炎のささやき），并救回国王。

6.谜之森林12F

据国王所说，草原、房屋、王城地下等变成迷宫全部都是那个老人所为。老人从西边的都市而来，是他引来龙、怪物，破坏村庄。为找到这位老人，特鲁尼克进入了谜之森林。

POINT：这个迷宫只能带4个道具进入，迷宫中开始出现商店（嘿嘿！我又起邪念了！）；头上有草的敌人オニオーン打死后得面包，がいこつ剑士会打飞盾；シャーマン会诅咒。

丧尸系敌人死后留下[illegible]后只要有[illegible]从上面经过，狂战士（バーサーカー）[illegible]来，而且它会攻击其他人使[illegible]升级。[illegible]得到“大树的叹息”（大树のなげき），找到老人，他爽快地答应一起回王宫。

“什么，是我带来了怪物？”

“不是吗，你到过的地方全部都变成了迷宫！原本平静的地方，现在到处都是怪物。”

“在这个大地上有着为了自己私欲而操纵魔法的人，那些人为了获得更强的力量而寻求更强的魔力，但是那些人并不知道魔力真正的恐怖，他们不知道，魔力常常会在一瞬间爆发出来，变得完全无法控制，溢出的魔力造出了魔物，使山、森林、村子变成不可思议的迷宫……”

“你胡言乱语说些什么！来人，把他带下去。”

“现在即使把我杀了，也带不回这个世上的和平。”

“慢！”王子，“你们干什么呢？这位老人是西方都市的大贤者加西拉（ガシラ）”

“终于来了一个可以交谈的人。”

“其实，所有这些怪物、迷宫的怪异现象都是因为‘邪恶之箱’所引起的，只要将‘邪恶之箱’封印起来，一切都会恢复平静。‘封印之箱’是惟一能够封印‘邪恶之箱’的东西，但必须用到3个圣品——‘炎のささやき’、‘大树のなげき’、‘石のつぶやき’，现在已经得到了其中的两个，还有一个‘石のつぶやき’在‘トロ遗迹’中……”

得知了老人的指点，特鲁尼克决定前往“トロ遗迹”。

1.买铁金库（2000元），在迷宫中死亡后，身上金钱不会全部消失（半减）。
2.升级，最大5级（每一级1000元）。
3.增加杖的使用回数（每一次5000元）。
4.传送到曾经去过的迷宫，可随意选择层数（每一层1000元）。

7.トロ遗迹14F

POINT：这个迷宫只能带5个道具进入。スペクテット会变成钢铁化，不惧怕攻击；メイジキメラ会封住咒文；きとうし会进行远距离魔法攻击，一定要封住他的魔法；ベビーサタン会偷盗，打死他后会得到道具；最需要注意的就是7F出现的[illegible]的敌人[illegible]，它会召[illegible]3个[illegible]最好[illegible]中对付它。最[illegible]在14F得到

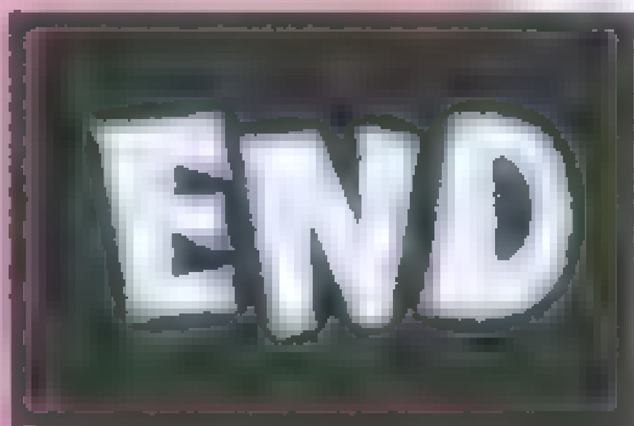
"石のつぶやき"。

与此同时，家中遭到怪物的袭击，房子着火，幸好村民们及时相救妻子和儿子才平安无事。此后可以在大地图上移动，村中也多了合成屋和锻冶屋。在合成屋可以合成武器和盾（老板是造恭名家ガイバーラ，很熟悉吧!）；锻冶屋可以增加武器或盾的强度，但老板刚开始不收钱，需要各种草，例如第一次要"めつぶし草"和"メダパニ草"，第二次要2个"弟切草"，第三次……忘了!

不可思议的迷宫 27F

在老人那里得到"封印之箱"，便可进入"邪恶之箱"所在的不可思议的迷宫了。

POINT：这个迷宫可带10个道具进入，迷宫中的许多道具都未识别。泥人形降低等级，テンツク使人陷入跳舞状态，不能攻击，不能使用魔法。15F出现看不见的敌人，但可以打中它；キラーマン会两回攻击；リビングデッド会放腐蚀液；22F宝箱敌人ミミック出现，它总是变成道具。23F出现给敌人回复HP的ホイミスライム；实力强大的龙也出现，小心它的远距离吐火；キラーアーマー攻防及HP都很高；爆晏岩死后会爆炸；鬼影あやしいかげ会反弹魔法。27F就是BOSS"邪恶之箱"的房间了，一定要有"圣域的卷物"，否则会死得很惨的。首先不要攻击"邪恶之箱"，因为它每受到一次伤害就会分裂出3个敌人，然后飞远，所以要先干掉旁边的小杂鱼（说是小杂鱼，其实一个个厉害得不得了）。记住一定要站在"圣域的卷物"上，这样就不怕普通攻击，但要当心龙的吐火，最好使用"速度的种子"进入倍速状态，然后使用卷物降低敌人防御力。总之，这一战相当艰难，小心应付。



战胜后，从封印之箱内流出了和谐的旋律，邪恶的气氛消失了，也传来了妻子和儿子的祈祷：平安回来吧!

（END）

在魔法屋可以进行转职，除了本身的商人职业，还可以转职为战士和魔法师。不同的职业特性大不相同，例如战士能使用特技，而魔法师能使用魔法，具体见后面的介绍以及表格。

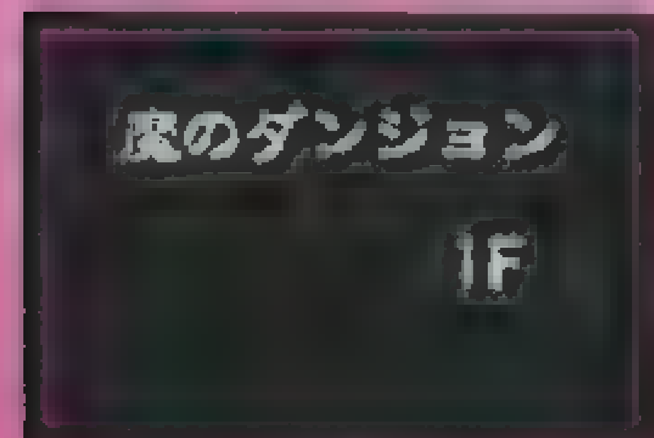
穿机后的迷宫

1.不可思议的迷宫 99F

先前在27F打倒"邪恶之箱"后，可再次进入这个迷宫，迷宫的层数变为99层。

2.剑的迷宫　36F

转职为战士后，在老人的家中与老人对话后，老人身后的门打开，可进入"剑的迷宫"。不能带道具进入，迷宫中有许多装备，没有卷物和魔法杖。35F得到生命的指轮（いのちの指轮）



3.魔的迷宫36F

转职为魔法使，"剑的迷宫"就会变成"魔的迷宫"，35F得魔法之剑。

4.井户的迷宫

古老的房屋后面，与树丛后面的"井户屋"交谈后可进入，可带5件道具，注意战士和魔法使不能进入。迷宫可以选择难度，随着难度的增加，敌人会越来越强。但只要前进一层就算胜利，可得到大量金钱，还有一把钥匙。（这个迷宫好像在完成"トロ遗迹"后就可进入）

5 试练的迷宫

古老的房间内的迷宫，难度极为变态。

6 更加不可思议的迷宫 99F

将家中的"幸福之箱"打开，在这个状态下"不可思议的迷宫"就会变成"更加不可思议的迷宫"。



武器

名称	攻击力	说明
ライフドレイン	0	攻击敌人时可将伤害值转化为武器的强化值，注意超过99时武器损坏。
つるはし	1	能够打开墙壁，用多了会损坏。
黄金のつるはし	1	在迷宫中前进时会不断得到武器，更加不可思议的迷宫98F得到。
こんぼう	2	无特性。
必中の剑	2	攻击必中。
封の剑	2	与"印の盾"同时装备时能封住敌人特殊攻击，不可思议迷宫70F得到。
妖剑かまいたち	3	前方3方向攻击。
刚剑かまいたち	3	周围8方向攻击，不可思议的迷宫50F得到。
金の剑	3	无特殊效果，能卖高价。
ゾンビキラー	4	对ゾンビ系2倍伤害。
エリミネ　タ　の斧	4	容易出现会心一击，打倒エリミネーター时得到。
デ　モンバスター	4	对恶魔系2倍伤害。
铜の剑	5	无特性。
ドールクラッシャー	5	对人形系2倍伤害。
ベビーフォーク	5	打倒敌人时容易出现金钱。
ウィンドスピア	6	对浮游系2倍伤害。
铁の斧	7	无特别。
奇迹の剑	7	每次攻击命中HP回复10点，不可思议的迷宫80F得到。
ドラゴンキラ	8	对龙系2倍伤害。
钢铁の剑	9	无特别。
デスト　カの斧		容易出现会心一击，打倒デストーカ后得到。
はぐれメタルの剑	12	无特别，火吹山迷宫得到。
正义のソロバン	15	前作最强的武器。
アイスソード	25	炎系2倍伤害，冰系1点伤害，不可思议的迷宫30F得到。
魔法の剑	30	魔的迷宫35F得到。
メタルキングの剑	40	给国王20枚小徽章后得到。
はやぶさの剑	-	1回合2次攻击，更加不可思议的迷宫90F得到。
ロトの剑	99	攻击力最高的武器，不可思议的迷宫98F得到。

盾

名称	防御力	说明
皮の盾	2	盾不会生锈，满腹度减少速度半减。
わざふうじの盾	2	封住敌人的特技。
魔法の盾	3	敌人魔法攻击无效化。
うろこの盾	3	敌人毒攻击无效化。
印の盾	3	与"封の剑"同时装备时封住敌人特技，更加不可思议的迷宫70F得到。
青铜の盾	4	无特别。
盗みよけの盾	4	防止被盗。
やいばの盾	4	将伤害值的1/3反弹给敌人。
みかがみの盾	5	不会生锈。
见切りの盾	6	回避率上升。
爆发よけの盾	6	地雷、战车的伤害减半。
钢铁の盾	8	无特别。
ドラゴンシ　ルド	7	龙的火焰伤害半减。
はぐれメタルの盾	9	无特别，火吹山的迷宫得到。
オ　ガシ　ルド	13	满腹度下降速度2倍。
メタルキングの盾	40	给国王40枚小徽章后得到。
黄金の盾	[illegible]	在迷宫中前进时会不断得到武器，试练馆的迷宫30F得到（第2次到达）。
ロトの盾	99	最强的盾，试练馆的迷宫30F得到（第1次到达）。

弓箭

名称	说明
木の矢	最弱的箭。
铁の矢	比木箭强。
银の矢	具有贯通效果，威力与铁箭相同。
毒の矢	使敌人力量下降。
黄金の矢	在迷宫中前进时会不断得到弓箭，不可思议的迷宫 60F 得到。
魔法の矢	射中敌人弓箭不会消失。
ひきよせの矢	使敌人混乱，并将敌人拉到身边。

卷物

名称	说明	卖出价	买进价
千里眼の巻物	看清这一层的迷宫构造。	100	200
地狱耳の巻物	知道这一层敌人的位置。	100	200
インパスの巻物	识别道具。	150	500
イオの巻物	给房间内所有敌人 40 点左右的伤害。	400	1000
シャナクの巻物	解除装备的诅咒。	400	1000
バイキルトの巻物	武器强度加 1（有时加 3），同时解开武器诅咒。	250	500
スカラの巻物	盾的强度加 1（有时加 3），同时解开盾的诅咒。	250	500
ルカナンの巻物	这一层所有敌人的防御力下降。	500	1000
メッキの巻物	给装备的武器和盾镀金，以后不会生锈。	500	2000
大部屋の巻物	使这一层变成一间大房间（最好偷东西）。	300	1000
リレミトの巻物	从迷宫脱出。	250	500
吸い出しの巻物	将壶中的道具吸出来（不用打碎壶）。	1000	4000
圣域の巻物	将卷物放在地上后站在上面不惧敌人的普通攻击。	1000	6000
くちなしの巻物	这一层不能阅读卷物和吃食物。	100	200
まものしばりの巻物	使敌人行动不能，攻击它们时使它们恢复。	1500	3000
敌人の巻物	使用后立刻进入怪物房间。	300	600
パンの巻物	身上的道具全部变成大面包。	100	200
ひきよせの巻物	将这一层所有的道具都集中到身边。	1000	2000
はりつけの巻物	将房间内所有的敌人都定在原地。	250	500
白纸の巻物	正确写上其他卷物的名字就能变成那个卷物。	2500	9000
トラマナの巻物	使用后这一层不受针刺地板的伤害。	100	200
レミーラの巻物	看清这一层的地形，以及敌人、道具的位置。	100	200
かなしばりの巻物	使周围 8 格的敌人行动不能，攻击它们时使它们恢复。	250	1000
ザオリクの巻物	使墓地中的敌人复活。	500	1000
やりなおしの巻物	恢复到刚才的状态。	100	200
银の竖琴の巻物	使敌人出现在自己周围。	500	1000
パルプンテの巻物	不知道会出现什么效果的卷物。	5000	10000
大风の巻物	使这一层开始吹大风，3 次后被吹回村子。	500	1000
巻物のきれはし	这一层不再有黄金，不可思议的迷宫 60F 得到。	100	500
拾えずの巻物	这一层不能使用道具。		
祈りの巻物	使壶、杖的使用回数加 1（有时候加 3）。	500	1000
スペルブック	在上面写上咒文后可以使用。	500	5000
黄金の纸切れ	在迷宫中前进时会不断得到卷物，更加不可思议的迷宫 50F 得到。	5000	15000

壶（使用回数的上限为 8）

名称	说明
保存の壶	放入道具，可随时取出使用。
インパスの壶	识别放入的道具。
变化の壶	放入的道具产生变化。
仓库の壶	道具传送回村中的仓库中。
合成の壶	合成武器和盾。
うそつきの壶	放入其中的道具名字发生变化，但本身不会变化。
回复の壶	回复 HP 及异常状态。
まものの壶	使用后周围出现敌人，打碎时敌人呈混乱状态。
とうぞくの壶	利用盗贼将前方的道具吸进壶内。可以在商店偷道具。
黄金の壶	在迷宫中前进时会不断得到壶，不可思议的迷宫 60F 得到。
火药壶	投掷出去会发生爆炸，与地雷效果相同。
割れない壶	摔不破的壶，万一放东西进去就惨了。

草／种子

名称	说明	卖出价	买进价
药草	HP 回复 25，HP 满值时最大值加 1。	50	100
弟切草	HP 回复 100，HP 满值时最大值加 2。	100	200
毒消し草	回复力量值。	150	200
めぐすり草	眼药草，看见陷阱和透明的敌人。	50	100
目觉まし草	这一层不会睡眠。	100	400
めつぶし草	使用后命中率下降，对敌人有效。	150	300
ルーラ草	传送到同一层其他地方。	50	200
火炎草	使用后吐火攻击前方 1 格距离的敌人，也可以投掷。	150	300
メダパニ草	使用后混乱。	150	300
ラリホー草	使用后睡眠。	150	300
おどり草	10 回合内陷入跳舞状态。	150	300
おびえ草	10 回合内陷入胆怯状态。	100	400
素早さの种	一定时间速度 2 倍。	150	300
力の种	力量值加 1。	150	300
命の草	最大 HP 加 5。	50	100
毒草	HP 减 5，力量减 1，速度半减。	200	400
胃扩张の种	最大满腹度 10% 上升。	200	500
胃缩小の种	最大满腹度 10% 下降。	200	500
胃下垂の种	满腹度不能回复。	25	50
幸せの种	LV 上升 1。	500	1500
不幸の种	LV 下降 3。	150	1000
杂草	满腹度回复 5%。（所有草都能回复 5%）	25	100
世界树の叶	带在身上（不能放入壶中）自动复活一次。	5000	2500
铁化の种	进入铁化状态（アストロン）。	150	300
かなしばりの种	行动不能，受到攻击时恢复正常。	250	500
まどわし草	投向敌人时使它们陷入胆怯状态，自己使用后则不能分辨陷阱、道具和敌人。	150	300
バーサーカーの种	自己使用后进入疯狂状态，速度加倍，不能控制，可以打开墙壁。	500	2000
でたらめ草	使用后道具全部变为未识别。	250	600
黄金の种	在迷宫中前进时会不断得到草，打倒黄金史莱姆（ゴールデンスライム）后得到。	2500	8000

★迷宫中经常会看到水晶。对着水晶使用魔法杖会使魔法反弹回来，所以可以[illegible]用这一点，例如利用"ホイミの杖"回复自己的 HP，使用"へんげの杖"使自己变为怪物[illegible]。

指轮

名称	说明	卖出价	买进价
远投の指轮	投掷道具可以投无限远。(注意要打碎壶时千万不要装备这个)	1500	3000
透视の指轮	看清地图上的敌人和道具位置。	5000	10000
つうかの指轮	能在水上通行。	1500	3000
サビよけの指轮	防止盾生锈。	1500	3000
混乱よけの指轮	防止混乱。	1500	3000
咒いよけの指轮	防止诅咒。	2500	5000
眠らずの指轮	防止睡眠。	2500	5000
垂れ流しの指轮	行走时会不断掉下道具.	5000	10000
回复の指轮	行走时HP回复，满腹度下降速度变快。	5000	10000
しあわせの指轮	每走一步经验值加1 。	5000	10000
值切りの指轮	在商店买东西付钱时选择"いいえ"，价钱会便宜。	5000	10000
会心の指轮	容易出现会心一击。	7500	15000
痛恨の指轮	容易遭受痛恨一击。	7500	15000
ル　ラの指轮	行走时经常被传送到同一层其他地方。	1500	3000
ハラヘラズの指轮	装备后满腹度不减。	7500	15000
ハラヘコの指轮	满腹度减少速度变为2倍.	7500	15000
ザメハの指轮	叫醒房间内的敌人。	10000	20000
ワナぬけの指轮	不受陷阱的影响。	10000	20000
爆发の指轮	经常会自己爆炸。	2500	5000
どうぞくの指轮	不会惊动房间内睡觉的敌人。	7500	15000
毒消しの指轮	不会中毒。	5000	10000
人形よけの指轮	不怕人形系敌人的特技。	10000	20000
シャドウの指轮	看见陷阱和透明的敌人。	1500	3000
いのちの指轮	最大HP上升50点，到的迷宫35F得到。	25000	50000
きれいな指轮	无任何效果，卖钱。	10000	20000
まもりの指轮	防御力上升30点。	25000	50000
ちからの指轮	力量上升3点。	1500	3000
インパスの指轮	识别捡到的道具。	25000	50000
黄金の指轮	在迷宫中前进时会不断得到指轮，更加不可思议的迷宫98F得到。	50000	100000

杖（使用回数的上限为99）

名称	说明
场所替えの杖	与敌人互换位置。
ふきとばしの杖	将敌人吹飞（后退10格），10点伤害。
身代わりの杖	将敌人变成稻草人，吸引敌人攻击。
封印の杖	封印敌人特技。
いかずちの杖	给予敌人一定伤害。
モンスター识别の杖	识别敌人身分。
モノカの杖	将敌人变成道具。
おびえの杖	使敌人胆怯。
ルカニの杖	使敌人防御力下降
バシルーラの杖	使敌人飞到同一层其他地方。
メダパニの杖	使敌人混乱。
ラリホ　の杖	使敌人睡眠。
へんげの杖	使敌人变成别的形态。
レムオルの杖	使敌人透明。
ボミオスの杖	使敌人半速。
ピオリムの杖	使敌人倍速
转ばぬ先の杖	持有时不会被陷阱绊倒
きとうしの杖	效果随机。
もろはの杖	自己的HP半减，敌人HP为1。
分裂の杖	使敌人分裂。
ザキの杖	使敌人即死。
バ　サ　カ　の杖	使敌人狂暴化。
ホイミの杖	使敌人HP回复25点。
ドルイドの杖	传送敌人并使之睡眠。
けんじゅつしの杖	传送敌人并使之行动不能。
ようじゅつしの杖	睡眠、封印、传送等效果随机出现。
大损の杖	自己的HP变为1，减少的HP给敌人回复。
黄金の杖	在迷宫中前进时会不断得到杖，更加不可思议的迷宫98F得到。
ミミックの杖	使敌人变成宝箱（ミミック）。
丸得の杖	给予敌人的伤害回复自己的HP。

其他道具

名称	说明
铁の金库	在迷宫中死亡之后身上的金钱保留一半。
魔法の宝石箱	每前进一层里面的武器和盾强度加1。
ブ　メラン	将敌人打到身边。
ちいさなメダル	小徽章，收集20枚给国王后得到"メタルキングの剑"，收集40枚给国王后得到"メタルキングの盾"。
カギ	钥匙，打开迷宫中某些特定的门.

[illegible]

技名	消费满腹度	说明	修得条件
命中上げ	1	命中率上升。	连续会心一击。
ゴールドなげ	1	投掷金钱对敌人的伤害值是金钱数的1 10。	投掷金钱时。
守备上げ	3	使自己的防御力上升。	承受敌人一定次数的攻击时。
1ダメージ	6	受到敌人普通攻击时伤害值是1，盾的强度减1 。	特技"やいばうけ"出现时。
かいふくうけ	1	每次受到伤害时HP会回复，同时盾强度减1。	受到1点伤害值。
やいばうけ	–	将伤害值的1 3反弹给敌人，同时盾强度减1。	装备"やいばの盾"时。
うけながし	5	将敌人的普通攻击全部转移到临近的敌人身上。(斗转星移)	回避敌人攻击时。
こうげきみきり	3	容易回避敌人的攻击。	回避敌人攻击时。
まほうみきり	3	容易回避魔法攻击。	受到魔法攻击时。
マホターンうけ	5	マホターン魔法无效。	利用盾的效果使"ラリホー"等魔法无效时。
矢つかみ	2	将飞来的箭收为道具。	受到弓箭攻击时。
つうこんよけ	3	痛恨一击的回避率上升。	受到敌人痛恨一击时。
おいかぜ	1	龙的吐火伤害值减少。	装备"ドラゴンシルド"受到龙的吐火攻击时。
ハエよけ	1	防止"ハエまどう"的特技。	受到"ハエまどう"特技攻击。
咒いよけ	1	不会受诅咒。	装备有受诅咒的装备时踩上解除装备的陷阱。
人形よけ	1	人形系敌人的特殊攻击无效。	受到人形系敌人特殊攻击时。

技名	消费满腹度	说明	修得条件
ぬすみよけ	1	不会被盗。	装备的"盗みよけの盾"发挥效果时。
でたらめよけ	1	防止某些敌人咒语。	被"あくましんかん"等敌人咒语打中时。
わざふうじ	8	封印敌人的特技。	利用各种盾使人的特技无效。
装备ため	1	装备不会解除。	踩上解除装备的陷阱。
爆发よけ	−	爆发伤害减少。	装备"爆发よけの盾"踩上地雷时。
さびよけ		剑和盾不会生锈。	踩上使装备生锈的陷阱时。
どくよけ	−	防止中毒。	装备"うろこの盾"受到毒攻击时。
めざまし		防止睡眠。	从睡眠状态苏醒时。
こんらんよけ	3	防止混乱。	混乱状态解除时。
まどわしよけ	3	防止迷惑状态（まどわし）。	踩上迷惑的陷阱时。
おどりよけ	3	防止跳舞状态。	陷入跳舞状态时。
のろのろよけ	3	防止半速状态。	半速状态解除时。
ころびよけ	1	防止被绊倒。	踩上大石头陷阱被绊倒时。
あなよけ	1	不会掉入地洞。	掉下地洞时。
ワナみえ	−	看见陷阱。	使用"めぐすり草"时。
ワナぬけ	8	不陷陷阱。	?
川わたり		在水上面移动。	对水上的敌人使用场所变换之杖。
火わたり	−	不受针刺地板的伤害。	在针刺地板上不断行走。
敌人おこし	−	唤醒敌人。	进入怪物房间时。
とうぞく	−	进入房间时不会惊动睡觉的敌人。	使用道具使敌人醒来时。
きえさり	−	自己变得透明。	打倒透明敌人时。
铁化しない	1	不会铁化（アストロン）。	从铁化状态恢复时。
ハラヘリはん		满腹度下降速度半减。	满腹度为0时继续行走。
ハラヘラズ	−	满腹度不减。	满腹度为0时打倒敌人?

★战士

战士的特点就是能使用各种特技，但不能使用卷物和魔法杖。战士的特技分为两种——剑技和盾技。特技的修得必须满足一定条件，例如打倒5个同样的怪物，踩中陷阱等等，修得的特技出了迷宫也能保留，但要让特技发挥作用还必须设定在武器或盾上（有一部分不用设定），每一件武器或盾只能设定3个特技，设定后不脱出迷宫是改变不了的，有些特技不能够同时设定，有一定的组合关系，不能设定的特技是红色来表示。设定了特技的武器或盾在遇到陷阱或遭到痛恨一击时有时候会损坏。使用特技时消费满腹度。

注：SELECT+A是使用武器特技。

名称	消费HP	效果
メガンテ	0	成功时这一层的敌人全灭，如果失败则自己死亡。
メラ	2	正面敌人10点火属性伤害。
メラミ	4	正面敌人20点火属性伤害。
メラゾーマ	6	正面敌人40点火属性伤害。
ギラ	4	前三方向7～10点火属性伤害。
ベギラマ	8	前三方向15～30点火属性伤害。
ベギラゴン	25	前三方向45～60点火属性伤害。
イオ	5	房间内的敌人10～25点爆发伤害。
イオラ	10	房间内的敌人20～50点爆发伤害。
イオナズン	30	房间内的敌人30～70点爆发伤害。
ヒャド	5	周围8格8～12点冰伤害。
ヒャダルコ	9	周围8格15～30点冰伤害。
マヒャド	20	周围8格35～55点冰伤害。
ヒャダイン	40	房间内的敌人50～80点冰伤害。
バギ	4	周围8格15～20点风伤害。
バギマ	12	周围8格20～40点风伤害。
バギクロス	35	周围8格60～90点风伤害。
デイン	3	前方10格10～15点雷伤害。
ライデイン	15	前方10格20～30点雷伤害。
ギガデイン	25	前方10格40～60点雷伤害。
ボミオス	10	前方10格的敌人半速。
ラリホー	15	前方10格的敌人睡眠。
アストロン	40	自己铁化，不惧任何攻击。
メダパニ	12	房间内的敌人混乱。
ルカニ	5	前方10格的敌人的防御力下降。
ルカナン	10	这一层的所有敌人防御力下降。
スカラ	40	这一层自己防御力上升。
マジックバリア	3	10回合内敌人的魔法攻击无效。
マホカンタ	10	10回合内使会魔法攻击的敌人混乱。
マホトーン	10	封住房间内的敌人的特殊攻击。
モシャス	5	自己变身成敌人的样子。
マホトラ	5	吸收正面敌人的HP。
メガザル	75	被敌人打到后自动复活一次。
バシルーラ	25	将前方10格的敌人传送到同一层其他位置。
ルーラ	20	将自己传送到同一层其他位置。
リレミト	1	从迷宫脱出。
インパス	15	识别道具。
レミーラ	5	看见陷阱及透明的敌人。
マヌーサ	3	前方三方向的敌人的攻击容易回避（10回合）。
ニフラム	55	使前方10格的敌人消失，没有经验值。
トラマナ	20	不受针刺地板的伤害。
パルプンテ	150	效果随机。
シャナク	15	解开装备的诅咒。
キアラル	15	回复混乱、瞎眼状态。
アバカム	40	打开上锁的门。
ザキ	75	前方10格的敌人即死。
ザラキ	125	前方10格的敌人即死，房间内同种敌人也即死。
ザラキーマ	150	房间内的敌人全员即死。
ジゴスパーク	70	房间内的敌人75～100的伤害。
ビッグバン	100	房间内的敌人95～120的伤害。

★魔法使

魔法使的特点就是能使用魔法，但不能装备武器，盾和指轮。升级时就能修得各种魔法，但一出了迷宫就会全部忘记。魔法使的满腹度不会减少，使用魔法消费HP。踩中陷阱以及受到某些敌人攻击时会忘记一些魔法，所以把重要的魔法最好写在"スペルブック"上，以便能随时使用。注意"スペルブック"上只能写上已经修得的魔法。

注：装备魔法后（每次只能装备一个），SELECT+A是使用魔法。

战士剑技

技名	消费满腹度	说明	修得条件
とつこう	—	对敌人一击必杀，自己HP变为1。	HP9以下时打到敌人。
もろはぎり	3	敌人HP变为1，自己HP半减。	一击使敌人HP变为1。
HPはんぶん	1	使敌人HP半减。	打掉敌人一半HP时。
きせきぎり	—	攻击同时HP回复，剑的强度减1。	?
トラバサミ	3	使敌人停止移动。	陷入トラバサミ陷阱中打倒敌人。
ベビーフォーク	1	打倒敌人时容易出现金钱。	用武器“ベビーフォーク”打倒“わらいぶくろ”5个以上。
ゾンビぎり	1	对丧尸系（ゾンビ）敌人伤害大。	同一层用武器“ゾンビキラー”打倒5个丧尸系敌人。
とりおとし	2	对鸟（とり）系敌人伤害大。	同一层用武器“ウインドスピアー”打倒5个鸟系敌人。
人形ぎり	2	对人形系敌人伤害大。	同一层用武器“ドールクラッシャー”打倒5个人形系の敌人。
あくまぎり	2	对恶魔系敌人伤害大。	同一层用武器“デーモンバスター”打倒5个恶魔系の敌人。
ドラゴンぎり	2	对龙（ドラゴン）系敌人伤害大。	同一层用武器“ドラゴンキラー”打倒5个龙系敌人。
必中	8	攻击一定命中。	站在圣域的卷物上打倒敌人。
かいしん	8	必定会心一击。	使出会心一击。
グランドクロス	4	给前3方向敌人50点伤害，剑的强度减1。	装备“妖剑かまいたち”同时打倒前方3个敌人。
はかいぎり		给与敌人100点伤害，剑会损坏。	给与敌人100点伤害。
まじんぎり	5	伤害值大，但很容易打空。	打倒敌人だいまじん。
ひっさつ	15	对敌人一击必杀。	将“ザキの杖”投向敌人。
はやぶさぎり	10	2回连续攻击。	使用“すばやさのたね”进入倍速状态时攻击。
れんぞくこうげき	6	1～3回连续攻击。	快速移动后攻击。
でたらめぎり	1	1回合内4次随机攻击。	被“あくましんかん”等敌人特技打中时攻击。
回转ぎり	6	攻击周围8格。	混乱状态下攻击。
ドラゴンブレス	4	正面回避龙的火焰。	受到龙的火焰攻击时。
分裂	—	使正面的敌人分裂。	与敌人“スモールグール”战斗并且它分裂。
とうめい	5	看见透明的敌人。	将“レムオルの杖”投向透明的敌人并打倒它。
バーサーカー	1	使正面的敌人进入バーサーカー状态。	使用“バーサーカーの种”后打倒敌人。
のろのろ	5	使正面的敌人速度减半。	自己陷入半速的陷阱。
めつぶし	7	使正面的敌人瞎眼。	使用“めつぶし草”后打倒敌人。
かべほり	1	打开正面的墙壁。	对着墙壁挥剑。

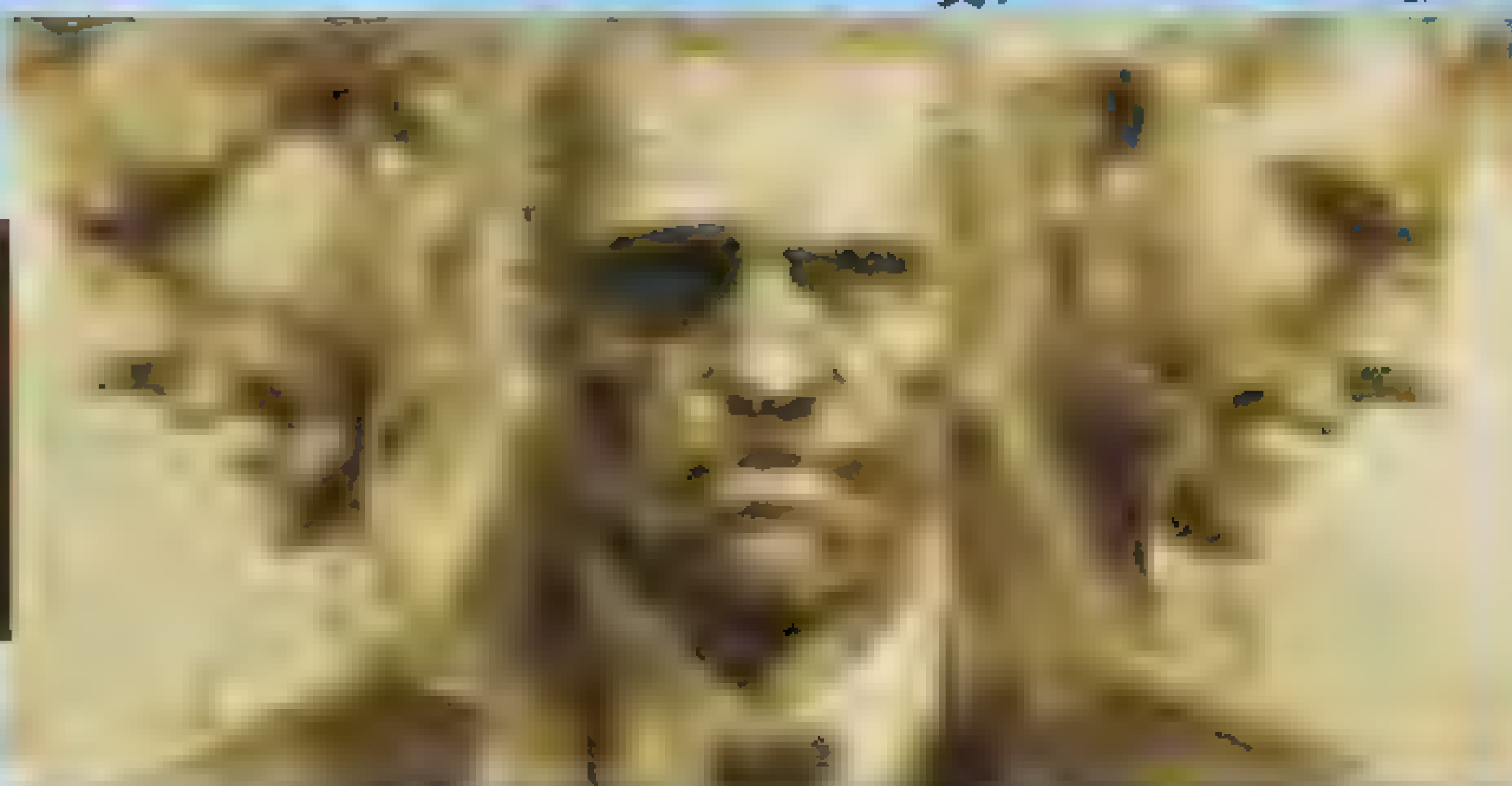
技名	消费满腹度	说明	修得条件
ふにゃふにゃ	5	使正面的敌人防御力下降。	将“ルカニの杖”投向敌人并打倒它，或与“アイアンタートル”战斗时。
こんらん	7	使正面的敌人混乱。	将“メダパニの杖”投向敌人并打倒它。
おどり	3	使正面的敌人跳舞。	被敌人“テンツク”的跳舞特技打中。
ねむり	7	使正面的敌人睡眠。	将“ラリホーの杖”投向敌人并打倒它。
铁化ねむり	—	使正面的敌人铁化。	使用铁化的种子。
かなしばり	7	使正面的敌人不能动弹。	使敌人陷入不能动弹的状态。
まどわし	7	使正面的敌人迷惑。	自己踩上迷惑的陷阱。
おびえ	7	使正面的敌人陷入胆怯状态。	打倒胆怯状态的敌人。
おどりふういん	2	封印敌人的跳舞攻击。	自己踩上跳舞的陷阱。
杖ふういん	5	封印正面特定的敌人的杖攻击。	打倒使用杖的敌人（敌人还没有来得及使用杖时）。
まほうふういん	5	封印正面特定的敌人的魔法。	打倒使用魔法的敌人（敌人还没有来得及使用魔法时）。
わざふういん	5	封印敌人的特技。	封住敌人特技时打倒它。
へんげ	—	使正面的敌人变身为别的敌人。	?
ミミック化	5	使正面的敌人变身为宝箱（ミミック）。	将“ミミックの杖”投向敌人。
身代わり	7	使正面的敌人变为自己的替身。（假神父）	敌人打倒自己的替身。
モノカ	15	使敌人变成道具。	将“モノカの杖”投向敌人。
盾はじき	10	打飞敌人的盾。	被“がいこつ剣士”等敌人打飞盾时。
剑はじき	10	打飞敌人的剑。	使用特技“盾はじき”时。
パンおとし	10	打倒正面的敌人使它留下面包。	敌人死后留下面包时。
モノおとし	20	打倒正面的敌人使它留下道具。	盗贼状态时。
ひきよせ	6	将前方的敌人引到身边。	使用“ひきよせの矢”时。
しょうかん	—	将多个敌人引到身边。	自己踩中“召唤装置”的陷阱时。
ワナつぶし	2	打掉正面的陷阱。	对着陷阱挥剑。
うめたて	2	将正面的水填上。	对着水挥剑。
トンネル	1	开凿通道。	使用特技“かべほり”。
ちからため	—	下一击必是会心一击。	受到敌人的连续攻击时。
まわりこみ	2	绕到敌人的后面。	被敌人“ようがんまじん”绕到身后。
はやあし	8	一段时间内呈倍速状态。	使用“すばやさのたね”或“バ サ カの种”。
ちからかいふく	1	完全回复力量值。	使用消毒草。
めいそう	3	3回合内呈冥想状态，回复HP。	使用“ラリホー草”。
ひかりのはどう	0	HP和异常状态完全回复。	(使用 ロトの剑”时)
だっしゅつ		从迷宫脱出。	踩上传送的陷阱（ワープ）。

文：SOLIDUS GOUKI&RAY

合金装备 索利德2 自由之子



PS2	KONAM	ACT	[illegible]人
	2001年11月29日发售(日版)		80KB
DVD-ROM	对应5.1声道输出		



根据总统的提示，艾玛被关在B1层的西北角，并且那里随时都有被淹没的危险！

CODEC

Snake：雷电，你一定要救出艾玛。

雷电：等一下——艾玛·艾默里奇是不是……

Otacon：我的妹妹。

雷电：可她怎么会到这儿来？

Otacon：这我也不大清楚。她是个电脑神童，是神经网络AI（人工智能）以及应用复杂逻辑进行超可变量数据分析的专家。但她为什么会参与武器开发工作我就不知道了。

Snake：不管怎样，我们必须靠她帮助才能对付Arsenal Gear。

雷电：我马上就去救她。

雷电乘坐电梯降到B1层，下水。刚刚找到一个通风口换气，Otacon的Call来了。

CODEC

Otacon：听得见吗，雷电？我是Otacon。你那边情况怎么样？

雷电：糟透了。这地方已经完全被水淹没。

Otacon：哦。听好，我有些关于E.E.的事情要告诉你。

雷电：你不用担心她。我一定会把她救出来的。

Otacon：E.E.她——她怕水。

雷电：什么！？

Otacon：是的……六岁那年，她和我父亲一起游泳的时候差点儿淹死在家里的游泳池里。

雷电：她不会游泳！？

Otacon：呃，会……也可以说不会……以前我们还小的时候两人经常一起游泳。实际上，那时她一向游得很好，直到遇上那次意外……

Otacon：出事那时我正待在自己的房间里。后来我才知道E.E.不断地喊着我……

Otacon：她一直坚信我会及时赶去救她……

Otacon：其实从我的房间可以清楚地看见游泳池……可是当时我却一直没有发觉她需要我。

雷电：那时你在干什么？

Otacon：那时我在……我在……

雷电：这么说艾玛还是逃过大难活下来了……

Otacon：对，可是我父亲却没能……

雷电：所以你出于自责而离开了自己的家？

Otacon：看样子E.E.是那么想的。可实际上……我辜负了她……

雷电：你认为她因为那次的惨痛经历而没法再游泳了？

Otacon：我想是的。自从那天以后我就没再看见她游过泳……

Otacon：在她们回到英国以后我收到过她母亲茱莉的一封信。在信里她提到，E.E.再也不敢游泳了……她甚至连游泳衣也不肯穿……

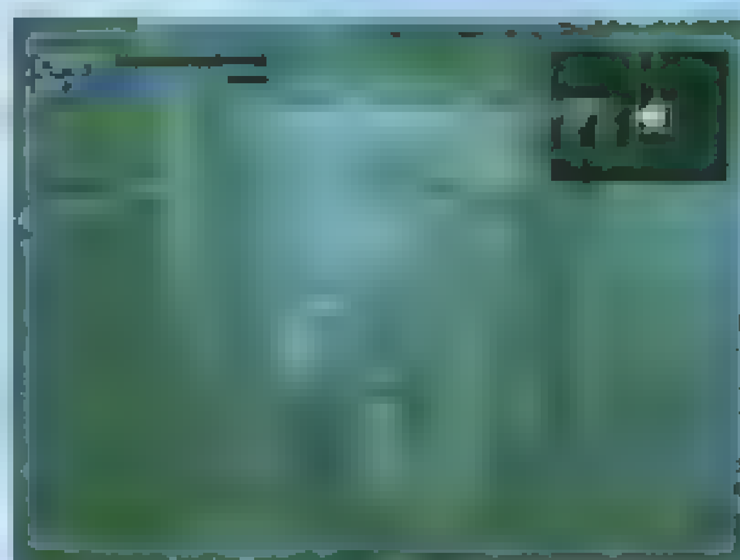
雷电：见鬼！要是她不敢游泳，我要怎么把她带出中央栋的B1层？

Otacon：这……也许你可以帮助她克服自己的心理障碍……

Otacon：我们这边还需要时间去修理直升机。

Snake：我说，小子，救艾玛的事看你的了。

不管艾玛对水是否有着恐惧感，找到她才是最重要的。如果依总统的提示下水后一直往西北角游，是绝对行不通的，正确的方法是一直往东南角游，在东南角找到一个能够打开的水密封闸门，从那里绕过水中的铁架一直往北游（途中在最北处一个换气口可以找到一支麻醉狙击枪），打开尽头处的水密封闸门，最后上楼梯到达第二过滤室门前。



雷电走进室内，惊异地发现一个人盘膝端坐在过滤池的水面上，低垂着头，仿佛正在冥想。

——又是梵普！

雷电：你还没死……

梵普缓缓起立，“很可惜，地狱不敢收留我……”

面对这个吸血鬼一般的家伙没什么可说的了，雷电举起SOCOM连续射击，却被梵普以优雅如舞蹈的动作轻描淡写地一一闪过。

最后的一发子弹在梵普的左颊上划出一道血痕，他抬起头来。“我早就想到了……”梵普说道，“我可以从人类肌肉每一个微小的动作看出他们下一步的行动，包括他们扣动扳机时枪口将指向何方。不过，你有些不一样……这场交手一定会很有趣，不枉我等了这么久……”

雷电：你知道我会来？

梵普：我不能让你妨碍我们实行计划。那女孩就在里面的房间。现在她对我们已经没有用了，不过她至少还是个不错的诱饵。

雷电：艾玛还活着？

梵普：刚才是活着没错，不过看现在的水势，就算是她已经变成了一条美人鱼我也不会觉得意外。

梵普：你以为干掉总统就可以阻止核打击了吗？自己好好想清楚吧。



雷电：总统不是我杀的……

梵普：Arsenal Gear装备有高纯度氢弹，和一般的核弹不同，它是利用激光和磁场进行绝热压缩而引发重氢核聚变的。这是现任总统启动的绝密计划，连Solidus都不知道它的存在。这种无放射性尘埃的热核炸弹还处在试验阶段，所以它的发射程序也没有受到那样严格的管制，只要Arsenal Gear启动以后我们就可以使用它了。就是说，核打击的威胁依然存在。

6个月以前，我们的信念被彻底粉碎，那些人把我们说成是杀人凶手，说我们杀害了大批无辜的民众和兄弟部队，而公众就那样听信了他们的每一句话，对我们的辩解却置若罔闻。现在我们惟一的目的，就是要把他们连同这个充满谎言的世界一起从地球的表面上抹掉。

雷电：你们这伙疯子！

梵普：疯子？也许我们是惟一敢说真话的人。

梵普：启动Arsenal Gear前的最后检测已经完成了……

梵普的话音刚落，室内的扩音器传来了广播。

广播：Arsenal全体人员，马上进入战斗位置……

梵普：你听，Arsenal马上就要启动了！

雷电：该死！

“你还希望那小女孩可以用那张光盘上的病毒破坏 Arsenal Gear 对不对？不过很可惜你已经没机会活着把盘交到她手上了！”梵普傲然说道，指指脚下透明的水面，“这不是一般的海水，是过滤池里的微生物代谢的副产品，因为含氧量很高，几乎没有浮力。只要你一掉进去，就再也没机会上来了。好好看清楚吧，这就是你的葬身之地！”

与梵普之战

- 不要把梵普当敌“人”来看待，他根本就不是人。
- 取胜的前提条件是需要很好的耐心与准确无误的操作。
- 梵普可以在这里下水潜泳，你不能。
- 与其他的敌人一样，梵普的最大弱点也是头部。

战[illegible]开始，梵普首先会站在水池中央，向你深深地[illegible]对不起，接下来我要杀掉你了[illegible]这时是用[illegible]中他头部的好机会！在打中梵普之后，梵普一般都会跳到二层的栏杆上，在上面慢慢地踱步，只要你一有射击的动作，他的行动就会变得非常迅速，以一种非人的速度在栏杆上移动，并不断地向你[illegible]方向[illegible]之外，[illegible]使用[illegible]刀[illegible]如果[illegible]后，梵普就会一头扎入水中潜泳，[illegible]之后从水中直接跳向栏杆，向你展开第二波[illegible]攻击[illegible]中时，使用毒刺、RGB6、手雷等等一切能够爆炸的武器往水中射击（扔），都会给梵普造成干扰，让他的氧气值锐减，逼他上岸（不过就算是梵普的氧气耗尽，也不会因此而减少[illegible]北那一侧的平台[illegible]这时可以[illegible]被[illegible]之后，他就会多出一种攻击方法，那就是[illegible]飞刀来定住你的[illegible]影子（不愧是罗马尼亚男巫），让你动弹不得，然后再投出大把飞刀来重创你。避免出现这种情况的办法只有一个，那就是在战斗初期就将房间内的4盏壁灯打坏，虽然这样会使整个房间的光线稍显[illegible]心战斗了。如果雷电被梵普射中了影子，也不要惊慌，因为梵普的[illegible]是直接攻击雷电头部的，所以在被“定住”的状态下一定要保持[illegible]姿势，然后仔细听梵普投飞刀的声音，算好距离，在飞刀命中之前[illegible]就能够躲过去了。[illegible]种攻击方法——[illegible]SOCOM、AK、M4等是无法对梵普造成伤害的[illegible]造成伤害的[illegible]雷电的时候[illegible]实地按[illegible]键空翻躲过吧。

成功将梵普击败！雷电立刻联络 Snake。

CODEC

雷电：我迟了一步，Arsenal Gear 已经启动了……

Snake：运走人质的事只好先放一放了。

雷电：我马上就去找艾玛。

Snake：看样子没有艾玛我们是没法加载病毒程序的。

雷电：你的搭档呢？他也没办法？

Otacon：要是有办法我早就做了。GW 的保安系统不是闹着玩的，入侵系统内部很费手脚……

Snake：所以你一定要尽快把艾玛带过来。

雷电：我明白。

梵普之战之后仍然是一段水中的探索。不过好在水中除了固定的水雷之外，并没有什么能够威胁到雷电的东西。如果你的方向感出色的话还能够在水下房间内找到一件相当有用的道具——防弹衣。

游过一段曲折的通道，雷电终于找到了关押艾玛的房间。但出人意料的是，屋里竟然空无一人。不过在这个不大的房间里也没有多少藏身之处了，雷电开始逐个检查室内的储物柜。当他拉开其中一扇柜门时，躲在柜中的女孩惊恐地尖叫起来。

雷电：你没事吧？

艾玛：你是谁？

雷电：我是来救你的。我叫雷电。

“骗人！”女孩瘫坐在地上，拼命地向角落里退去，显然恐怖分子的袭击已经让她受尽了惊吓。“这次你们又想把我带到什么地方去？”

“你胡说什么啊，我说过是来救你的。别怕，我马上就可以让你明白。你应该有 Codec 吧？”

雷电解释着，女孩仍然一声不响，“哎，有没有？”

“……有。我们这里的全部工作人员都有的……”

“OK，这就好，来，别害怕……”

CODEC

雷电：听得见吗？

艾玛：你也有 Codec？

艾玛：……那你确实不是恐怖分子了……

雷电：对啊，刚才我想说的就是这个。

艾玛：你是来救我的？

雷电：因为要你帮助我们阻止 Arsenal Gear，我知道只有你可以办得到。

艾玛：这是谁告诉你的？

雷电：总统。

艾玛：真的？

雷电：你要跟我一起到 Shell 1 去。你哥哥就在那儿等着你。

艾玛：我哥哥？

这时两个人都听见外面隐隐传来了闷雷般的响声，夹杂着金属在压力下扭曲变形的刺耳声响。

雷电：快，我们得走了。水马上就要灌进来了。

这时墙壁因为承受不住强大的水压终于开始破裂，大量海水从缺口的地方迅速涌入。

艾玛：可是我不会游泳……

雷电：你会的！以前你不是很喜欢游泳吗？

艾玛：你怎么知道？

雷电：是你哥哥告诉我的。

艾玛：……他真的在这儿了？

雷电：没错……他是为救你而来的。

艾玛：我不信，他才不会来救我呢！

雷电：我告诉过你，他确实来了，就在 Shell 1 等着我们！

艾玛：不！他离开了我和我的母亲——就在我们最需要他的时候！爸爸去世的时候那时，他就只想着自己一个！

雷电：艾玛，这个迟些再谈吧。现在我们得先逃出去。

艾玛：不，我不干！水太可怕了！我不会游泳！

雷电：你可以做到的。

艾玛：不行的……我很害怕……在水下我连眼睛也不敢睁开……

雷电：那就不要睁眼，没关系的。我会带着你游。

艾玛：可……他们给我注射了什么药物，我连走路都很困难。

雷电：听我说，艾玛，你只要屏住呼吸就行了，其余的交给我。游到第二过滤室以后，我们可以休息一会儿再走。

艾玛：只要屏住呼吸就可以了吗？

雷电：没错。

艾玛：要多久？

雷电：只要一小会儿。

艾玛：真的？

雷电：当然是真的了，我说是这么来的。

艾玛：我不知道能不能做到……

雷电：瞧，艾玛，我有个好主意，你可以把耳朵贴在我背上，数着我的心跳，别的事什么都不要想。等你数到一百，睁开眼睛，就会发现我们已经到了。要是你觉得快憋不住了，给我一个信号，我会游得再快些。

艾玛伏在雷电背上。

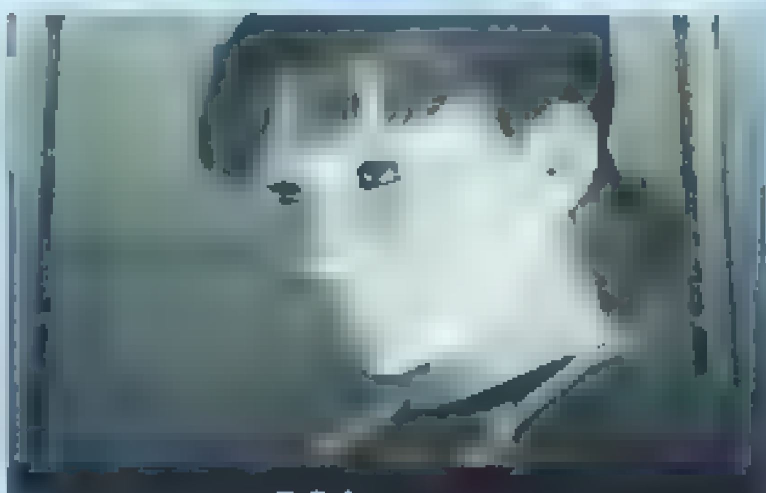
“抓紧，要开始啦。深呼吸，一……二……”

“等一等！”雷电正要数到“三”，艾玛突然叫了起来，“等我把眼镜摘下来……”

“嗯，你为什么不戴隐形眼镜呢？”

“其实我根本没近视，这只是戴着好看的。”

“是想显得与众不同吗？”



“不……我一直很喜欢眼镜……以前我喜欢的那个人就是戴眼镜的……”

“你的初恋男友？”

“……比那还重要。不管怎么说，这副眼镜给我带来了好运。”

“原来是这样……好了，我们走吧。”

与艾玛分开时，接近艾玛按△键就可以将艾玛牵着走，要有耐心，艾玛走得很慢。

在水中，艾玛的氧气槽要比雷电短得多，因此要多留意，善用每个换气口。

很快到达了第二过滤室，两人坐下休息。

“你做的很好嘛。”



“刚才游的那段路，让我想起了小时候……”艾玛摆弄着手里的眼镜。“我哥哥也常常像那样背着我……我趴在他背上睡觉，听着他的心跳声……”

“你们一定感情很好。”

“是的……以前是。”艾玛沉浸在回忆里，继续说道。“我们不是亲兄妹，是因为父母再婚才成为一家人的。”

“那时，无论哥哥上哪儿去，我都会跟在后面……哥哥从来没有什么亲密的朋友，所以他一直很爱护我。我们都那么渴望得到别人的关心……以前我们甚至会一起玩“过家家”，他做丈夫，我做妻子……不过……那当然只是闹着玩的……那时我们都只是孩子……你明白我的意思吗？”

“我从来没有家人……不过我想我是能够明白的。”

通信机响起。

CODEC



Snake：雷电，我们已经潜入了电脑室，你那边情况怎样？

雷电：艾玛没事，我们正赶过来。

Otacon：干得好！

Snake：Shell 1这儿的人全撤走了，看样子他们都已经登上了Arsenal Gear。

Otacon：我看了一下那系统的情况，但没什么其他的好办法，现在只能靠E.E.了……

雷电：对了，我去叫她来。

艾玛：……海尔……

Otacon：嗯……E.E.……是你吗？

艾玛：海尔……

Otacon：E.E.，你为什么要参与开发METAL GEAR？

艾玛：什么？

Otacon：你明知我们家族黑暗的过去，却竟然还去干这种事！？你……你到底怎么搞的！？

艾玛：我早该想到的……

Otacon：回答我！你为什么要重蹈覆辙？

艾玛：……

艾玛：……我就是想叫你伤心……我要看着你伤心难过……

Otacon：E.E.……？

Otacon：不会的！一定不是这么回事……

“够了，别再吵了！”耐着性子听了那么久，Snake终于有点忍不住了，开口打断了他们的话。

“你是谁？”

“哦，艾玛，我是Otacon的朋友。”

“Otacon？”

“两兄妹别拌嘴了……”

“不！根本不是那样！”

“现在没时间说这些了！雷电，马上把她带到这儿来！”Snake顿了顿。“虽然绝大部分的敌人都已经撤走了，路上你还是要多加小心。一定要保护好艾玛。L脚有竖梯通向海面的柱油浮栅。”

“雷电，再让我和艾玛说几句。”

“没问题，不过……可不许再吵架了。”

“我知道……E.E.，听得见吗？”

“听得见，你到底还要说什么？”

“你为什么要参与METAL GEAR的开发？会有很多无辜的人因此丧命的……核武器的可怕你比谁都清楚！你也知道我们家族的黑暗历史！为什么，E.E.？你为什么要这样做？”

“你离开了我……是你让我过着不幸的生活！”

“那时我别无选择……”

“撒谎！自从那次的意外以后，你就再也不敢用正眼看我，所以你就离家出走了，那样你就不用再每天面对我！你就可以逃避自己的责任！”

“不……我不是因为这个才走的……不是那样的，我出走是因为……”

“你同样也是个罪犯，跟我一样！”

“罪……犯？”

“我知道你干过的事！你……看看你现在在干什么？你只不过是个骇客，一个计算机罪犯！”

“不，我只是运用我的知识去……”

“去什么？‘维护正义’！？”

“是为了和平。E.E.，我……我和Snake不同……我没办法亲自上战场和敌人作战，我只能尽力做自己能做的事……”

“说的好听，海尔！你——”

“好了，吵够了！都给我住口！”Snake已经忍无可忍了。

雷电和艾玛走出过滤室，准备开始第二段水中旅程。

“艾玛，Snake和你哥哥就在Shell 1的电脑室等着我们。”

听到这句话，艾玛忽然又想起了什么，“我养的鸟儿也在那里！它还好吗？”

“你是说那只叽叽喳喳闹个不停的小东西？”

“别乱说，那是只鹦鹉……它是我最好的朋友——我惟一的朋友。”

“哦……鸟儿没事。”



“太好了！”艾玛高兴地叫了起来，“你知道吗？以前那些矿工下井的时候都会带着一只金丝雀，用来探测有毒气体。”

“你养它也是同样的原因吗？”

“不……”她小声回答，“我只是想找个能陪我说话的伴儿……”

第二段水中旅程要比第一段长得多，不过有了第一段的经验，相信也不是太难，要点其实是与第一段时的相同，雷电的目地的是回到SHELL 2中央栋的B1，原路返回即可。

返回B1，雷电正要带着艾玛乘电梯的时候，艾玛却因为满地的海虱而不敢跟过来。用冷冻剂就可以驱赶这些讨厌的小东西。将艾玛带入电梯，上到1F。这里已经有了大批的警卫，可以先将艾玛安置在一个安全的地方，然后让雷电先将所有敌人全部干掉之后再与艾玛一同前行。注意VERY HARD难度时会有一名敌兵乘电梯上来（不要问我之前他在哪儿……），不能让他发现艾玛。

离开中央栋来到KL连接桥，空中有许多GUN CYPHER巡逻，保险起见还是用枪射掉它们。在解决了在桥上巡逻的敌兵后，雷电与艾玛到达L栋的入口，雷电呆住了——竟然是一道5级的安全门。

“怎么啦？”“我没有5级的ID卡……见鬼！”雷电沮丧地一拳砸在门上。

“这么快就认输了吗？”艾玛摘下挂在颈上的胸牌，现宝似地送到雷电面前，脸上挂着调皮的笑容。“瞧。”

“你有的话应该早些告诉我嘛！”



进入L脚，有2名敌兵在里面巡逻。按照Snake的指示找到了通向Big Shell外壁竖梯的出口。

Codec

雷电：我有件事要问你。

艾玛：什么事？

雷电：你怕高吗？

艾玛：不能说我真的一点都不怕，不过比起水来总要好些。为什么问这个？

雷电：我们要从这道梯子爬下去。

艾玛：有多高？

雷电：呃，挺高的……

艾玛：“挺高”是多高？



雷电：……大约130英尺。

艾玛：……

雷电：行吗？

艾玛：我说“不行”你会答应吗？

艾玛：这会儿我的腿已经不再发麻了。我想我可以自己爬下去的。

到了E脚外壁底部的平台。远处夕阳灿烂的余辉把天空和大海染成了美丽的金红色。

“看那日落……”艾玛完全被眼前的景象吸引住了，“好美的景色……”

“要是你还不快点走，恐怕这就是我们看见的最后一次日落了。”



雷电通过望远镜观察附近的环境，发现这片区域有敌兵和大量的CYPHER，组成了严密的立体警戒网。“我不认为我们能够顺利地从他们的眼皮底下溜过去而不被发觉。”他望着漂在海面上的栈油栅，那道浮桥正随着波浪缓缓地上下起伏。“这玩意吃不住两个人的重量——艾玛，你的体重是多少？”

“等下你是不是还要问我的年龄呢？”艾玛笑着反问。

“我想如果分开走的话应该没问题的。”

CODEC

雷电：我们已经到达L脚的底部，从这里开始我们要跨过海面了。

Snake：艾玛走得动吗？

雷电：可以，不过栈油栅的浮筒架成的浮桥不太牢靠，艾玛必须自己走过去。另外还有敌人的哨兵和CYPHER。

Snake：雷电，你手上不是有PSG-1吗？

雷电：是的。

Snake：是时候该让它派上用场了。

雷电：这倒不坏，现在我这位置视野很好。

Snake：你要掩护艾玛直到她到达E脚。我会尽快过去帮你的。你有做狙击手的经验吗？

雷电：没问题。我曾经在VR课程的PSG-1进阶训练LV4处理过类似的情况。

Snake：又是VR？咳……小心点别伤到艾玛。现在敌方人手不足，在这种情况下他们很可能会在浮桥上设置地雷的。记得使用热能探测器。

雷电：艾玛，现在你要自己从这儿走到对面去了。我在这里掩护你。

艾玛难以置信地看看雷电：“别开玩笑。”

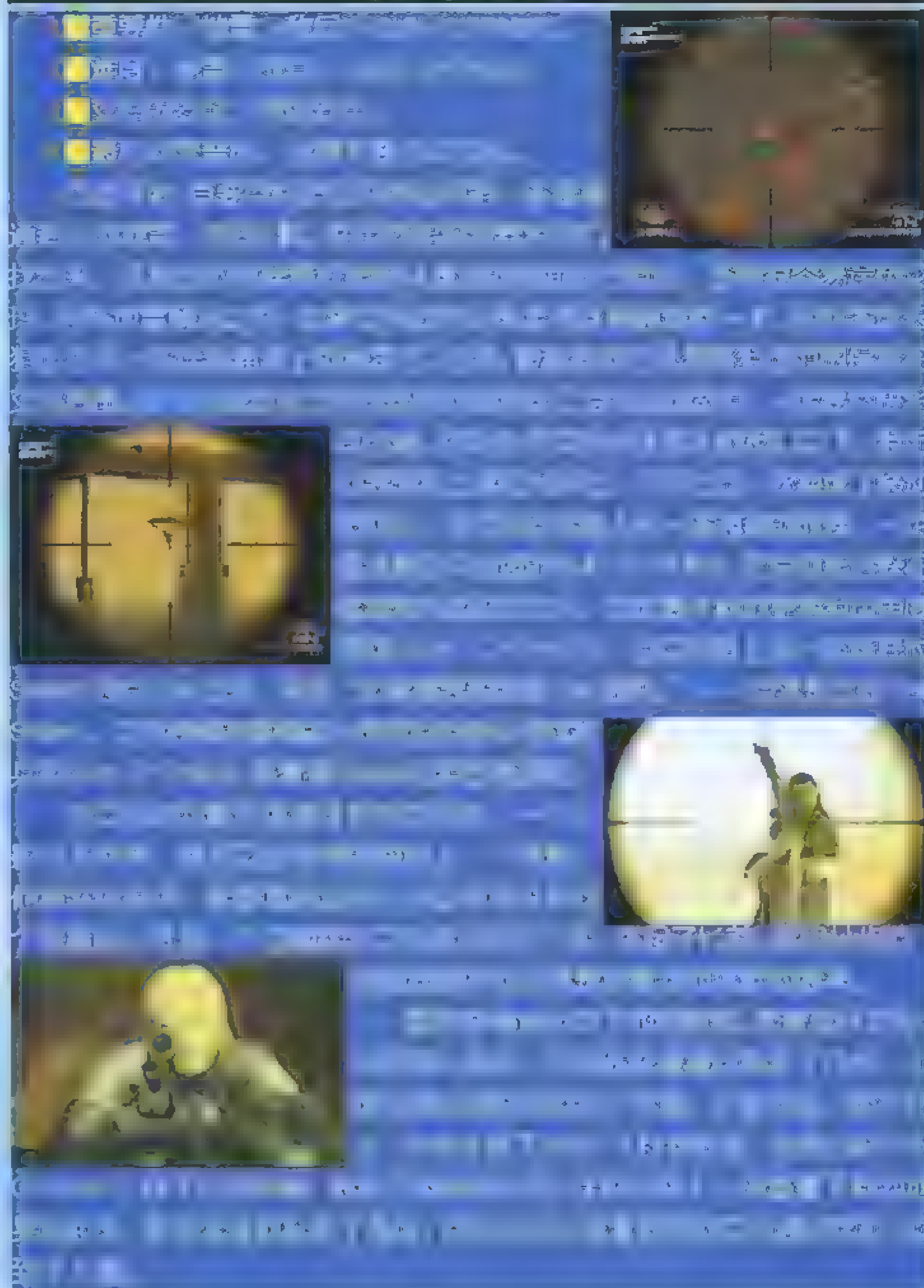
“不是开玩笑。别担心，小心点就没问题，我会用狙击步枪为你开路的。”

“万一我半路掉进海里去了呢？我又不会游泳！”艾玛抗议。

“你刚才不是一直都做的很好吗？怎么样？行不行？”

“我说“不行”你会答应吗？”

“不会。”两人齐声说道。



CODEC

Snake：雷电，艾玛被VAMP刺伤了！

雷电：畜生！

Otacon：她伤得怎么样？

Snake：人还清醒，但是伤口流血不止。我会立即把她带到电脑室去。

Otacon：E.E.……

Snake：雷电，那张光盘还在你身上，你要尽快赶过来。我恐怕她支持不了多久了。

雷电：我马上就到。

雷电火速从浮桥来到E脚，再次收到Snake的CODEC。

CODEC

雷电：Snake，你们那边情况怎样？

Snake：艾玛她……呃……正在对付GW的安全系统。现在就差你手上那张盘了。你最好快点儿，没那张盘她也是没法破坏GW的。

雷电：血止住了吗？



Snake：她……总之尽快过来吧。现在你那一带已经没有敌兵了。

从EF连接桥来到中央栋，果然如Snake所说的，里面已经没有敌人了。乘电梯下到B2F，雷电几乎是冲刺着跑进电脑室的。电脑室内，艾玛躺在地上，在她身边的是焦急的Otacon。

雷电：艾玛怎么样？

Snake：看起来他那一下子伤到了艾玛的内脏，我们没办法替艾玛止血。

Snake：那光盘呢？

雷电将光盘交给Snake。

Snake：嗯，艾玛已经将一切都设置好了，很显然，我们只需要将病毒射

入到GW的AI系统中去就成了。

Snake将光盘放入电脑光驱，病毒程序开始运行。不过，就在病毒程序即将完成输入的时候，警报声突然响了。

Snake：怎么搞的？？！该死！输入被中断了！

雷电：病毒程序完成输入了吗？

Snake：我想还没有。进度条停在了90%上。

Otacon：我想这应该不是艾玛在设计程序上的失误，可能是光盘离开艾玛的这段时间里被什么人修改过了……是“爱国者”吗？

Snake：那病毒还能起作用吗？

Otacon：我也不知道……

这时，躺在Otacon怀中的艾玛挣扎着抬起了头，“海尔……事情还顺利吗？”

Otacon与Snake对视片刻，转过头对艾玛说道：“嗯，一切顺利。”

艾玛的脸上露出了欣慰的笑容：“太好了……至少……至少我没有为我们家族的黑暗历史继续抹黑……”“你说的没错，E.E……”

雷电：如果病毒不起作用该怎么办？

Snake：或者将这里毁掉，或者收拾掉Solidus和他的人。

雷电：那我们怎么样才能到甲板上去呢？

Snake：我想我们没办法做到这一点，除非有人能帮我们一把……从Arsenal内部。

Otacon和艾玛。

艾玛伤得很重，血不断地从创口往外涌，缠在身上的绷带起不了任何作用。她睁开眼睛，想说着什么，Otacon将她扶起来，让她半躺在自己的膝盖上。

艾玛：海尔，我……我……

Otacon：什么？

艾玛：我一直都很想你啊……

Otacon：你……不恨我吗？

艾玛：从来没有。我从来想过去阻止你，成为你的麻烦，我从来想过去伤害你。我只是想……只是希望能够靠近你……凭借这个Arsenal Gear来追随你的脚步……我只是想让你注意到我啊……就像注意一个真正的女人那样。

Otacon：E.E……我……

艾玛：就当是撒一个无关紧要的谎好吗？别再让我难过了……

Otacon：对不起……

艾玛：我能……求你最后一件事吗？

Otacon：当然。

艾玛：叫我……叫我……艾玛。

Otacon：什么？

艾玛：请叫我……艾玛。

Otacon：“E.E”有什么不对吗？

看样子Otacon根本就不了解艾玛的心意。艾玛没有回答他，而是伸出双手想去摘掉Otacon的眼镜——没错，眼镜。

“……我一直很喜欢眼镜——以前我喜欢的那个人就是戴眼镜的——”——[illegible]

艾玛不舍地抚摸着Otacon的面庞，等待着Otacon回应。

……

手悄然从Otacon的脸颊滑落，Otacon的眼镜连同他的心一起重重地摔在了地上。

Otacon：艾玛？……艾玛？艾玛！？

Otacon终于说出了艾玛一直盼望着的那个名字，艾玛的眼睛失去了神采——艾玛已经不可能再回应他了。

“艾玛！！！！”



“艾玛，原谅我，艾玛。”跪在地上痛苦的Otacon。

“海尔……”听到这个声音，Otacon立刻循声望去，原来是艾玛的那只鹦鹉。Otacon将鹦鹉从笼中放了出来，鹦鹉乖巧地停在Otacon的胳膊上，讨好般“海尔、海尔”地叫着——这小东西却不知道它正在往Otacon的伤口上撒盐……

广播：Arsenal的全体工作人员注意，Arsenal准备启动了！请全体工作人员迅速乘电梯离开！

从海底传来隆隆巨响。

Snake：听起来他们要放弃这里了。

雷电：你的意思是……

Otacon：也就是说我们会下沉。

雷电：我们必须把人质救出来！直升机修好了没有？

Snake：搞定了。

尖锐的警报声长鸣，听起来却像是Otacon一辈子也忘不掉的那凄惨的狼嚎……

Otacon：我总是那个幸存者……为什么，Wolf？

Snake的声音将Otacon从那4年前的思绪中拉了回来：Otacon，人质方面就交给你了！

Otacon：你们呢？

Snake：我们还有其他的安排。

Otacon：我想和你们一起作战啊。



Snake：不，你有你的工作，我们有我们的。

Otacon：你是说我会拖累你？

“不。只有你才能救出那些人质，”Snake双手扶住Otacon的肩膀，“明白吗？”

“嗯！”

Otacon、Snake、雷电3人步出电脑室，他们都明白，他们将要面对的是怎样的局面！

“海尔……”电梯前，那只鹦鹉再次不合时宜地叫了起来，Otacon呆呆地望着鹦鹉，“E.E……”Otacon稍稍平复的心再度受到刺激，他将头狠狠地往墙上撞——他恨自己，他还是无法原谅自己！

Snake走过来想安慰他，却不知该说什么。Snake明白Otacon这样自怨自艾也是于事无补的：那些人质的全靠你了，Otacon，从这里到岸边只是一段很短距离的飞行，不要担心直升机超载的问题。

Otacon点了点头：交给我吧！

Snake和Otacon击掌，拥抱。

“Otacon，你行的！”

……

“他不会有事吧？”雷电望着Otacon的背影。

“他比你想象的要坚强得多。不会有问题的。”Snake把那张光盘递给雷电。



“那……现在我们该怎么弄开这道门？”

Snake并不回答，抬头向上招呼：“你可以出来了！”

X先生不知从什么地方一跃而下。刷地亮出了手中的剑。

“忍者？这到底……”

“Arsenal Gear马上就要启航了，”X先生说。“我们还要靠你来解决一点小问题……这次可千万别让我们失望。”

“Snake！这到底是怎么回事？”惊愕的雷电把目光投向Snake。

Snake沉下了脸：“先睡一觉吧，雷电。”

雷电正要拔枪，忍者的刀锋已经指住了他的咽喉。“换了我是你就不会轻举妄动。”

“你什么时候改变立场的？”

“改变？我根本就没说过我和你同一立场。”Snake双手交抱在胸前，冷冷地回答。

“该死！”雷电大声咒骂。

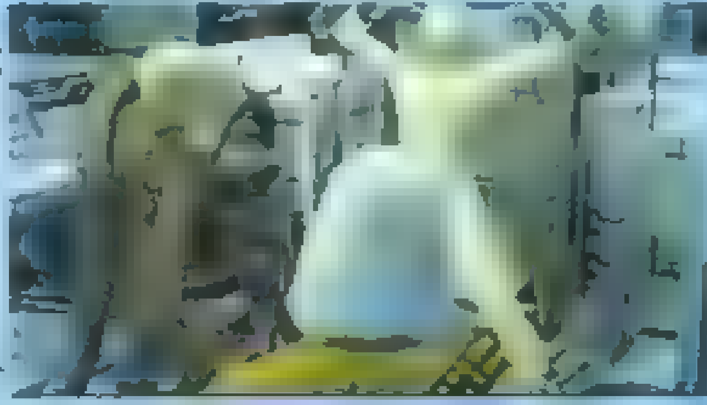
X先生按动头盔上的一个按钮，面罩立即变成了半透明。雷电看清了他的脸。“奥尔加！是你。”

Snake向奥尔加丢了个眼色，奥尔加挥刀一击！一阵强烈的电流通过雷电

的身体，他立即失去了知觉。

原本平静的海面上翻起了滔天巨浪，Big Shell迅速崩裂、解体、沉入了海中。电脑室的玻璃窗在巨大的水压下纷纷破碎，室内的一切随即被水淹没。Arsenal Gear终于启动了！

沉沉夜色之中，一架KA-62向远处的海岸飞去，看样子Otacon那边的进展很顺利。



雷电渐渐地清醒过来，眼前无影灯的灯光令人目眩。

“他还活着吗？”

“奥尔加带他进来那时倒还没死。”

“我已经把包括基因组信息在内的全部资料查了个遍，却没有发现关于这家伙的任何资料。国安局、中情局、联邦调查局……所有的资料库里都没有他的记录。他是个根本不存在的特工，隶属于一个同样不存在的组织。”

“不过我认识这个人……把他弄醒。”

雷电发现自己被紧紧地固定在电刑台上，站在他面前的是左轮和Solidus。

Solidus：好久没见了，是吧？碎尸者杰克（Jack the Ripper）。

左轮：你认识这家伙？

Solidus看着雷电：你已经长大了……那些人大概也给你洗了脑，对吧。



Solidus：这是我的儿子……我把所有的一切都教给了他……杰克，真没想到我还会再见到你……

雷电：你……认识我？

Solidus：你还没想起来吗？

Solidus：你的名字……你的作战技能……你知道的一切，都是我教你的。

Solidus：80年代……内战时期。你是参战的少年士兵之中最出色的一个。满十岁的时候，你已经成了“small boy unit”的队长。那时，你惊人的杀戮成绩为你赢得了好几个绰号，例如“白色恶魔”以及“碎尸者杰克”。杰克，我是你的教父。你的名字也是我给起的。

Solidus：战争结束以后你失踪了，我一直想知道你到底出了什么事……原来是他们看中了你，我早该想到的。

左轮：真是个有趣的巧合……

Solidus：既然他是爱国者培养出来的忠实走狗，我很怀疑他到底会不会懂得“有趣”是个什么概念。



左轮：我们该拿他怎么办？

Solidus：就按你说的办好了……

左轮：Dead Cell那边呢？

Solidus：别管他们。

突然，左轮的身体颤抖起来，他紧紧地握着右腕，痛苦地呻吟着。

Solidus：又发作了吗？

左轮：……难道……难道他也在这儿？

Solidus：也许吧。再过一个小时，我们就可以证实Arsenal Gear的力量了。

左轮：使用常规武器作战是吧？

Solidus：没错。一切按计划办。

左轮：根据最新的报告，GW的运作一切正常。

Solidus：嗯。那防卫部队呢？

左轮：已经全部按命令配备了Arsenal Gear的标准武装。

左轮望着他的首领。“你这样子看上去和Big Boss当年真是一模一样……”

“是吗？”Solidus发出一阵狂笑。“这么说我还得感谢这小子喽！”

Solidus离开。

左轮：这场面……还真是让人——怀念。

雷电：我在哪儿？

左轮：还用说，当然是在Arsenal Gear的内部了。

左轮：实际上，我们同时也是在影子摩西的记忆之中。你大概已经用不着这张盘了，对吧？

就在这时，奥尔加走了进来。“等会儿再谈吧。”左轮似乎不想在她面前多说什么，冷笑几声就离开了刑讯室。

奥尔加：别乱动……就那么待着。我们正处在摄像机的监视之下。

雷电：你到底想……

奥尔加：用Codec交谈吧。

CODEC

雷电：你就是X先生？还有那个忍者……

奥尔加：没错，就是我。

雷电：你不是那些俄国士兵的首领吗？

奥尔加：不，那只是烟幕罢了。

雷电：烟幕？

奥尔加：我是奉命来协助你的。

雷电：协助？谁派你来的？上校？

奥尔加：不，是“爱国者”。

雷电：什么？

奥尔加：我……我欺骗了我的部下……出卖了他们……

雷电：可是……你为什么要这样做？

奥尔加：我的孩子……被“爱国者”抓走了作为人质……

奥尔加：两年前我父亲在那次沉船事件中丧生……我和部下们无处可去，于是就加入了一个俄罗斯的非法组织。

雷电：是俄国黑手党吗？

奥尔加：差不多吧。后来我才发现那原来是“爱国者”的一个下属组织。那时我正怀着身孕……我在一家由“爱国者”经营的医院里生下了孩子。结果，就在那天早晨，我的孩子不见了。我只知道孩子是在这个国家的某个地方。

雷电：你见过你孩子吗？

奥尔加：没有，从来没见过。每隔一个月，他们会通过网络把孩子的照片传给我。

奥尔加：我甚至没能亲手抱过他……

雷电：原来是这样……

雷电：处在这种情况，无论你怎样做，都没有任何人可以责怪你。

奥尔加：那只是你的看法罢了。

雷电：那你和Snake又是怎么回事？你们俩不是敌人吗？

奥尔加：我父亲的死根本就不是他的责任。实际上，我和我的部下们都欠他一条命。

奥尔加：两年前，是他和Otacon帮助我们从快要沉没的油轮上逃了出来……

雷电：所以从那以后你们就成了搭档？

奥尔加：不，这事我也是刚刚才知道的。

雷电：什么？

奥尔加：就在我和他在这里交手的时候……

雷电：你和Snake交过手？什么时候的事？

奥尔加：嗯……大概就是你救出那女孩那时。

雷电：Snake……

雷电：你和他联手是为了报答他的救命之恩？

奥尔加：不。这样合作对我们双方都有好处……

雷电：都有好处？

奥尔加：我的职责是协助你。如果Solidus夺走了Arsenal Gear，你的任务就失败了。到时“爱国者”就会归罪于我，杀死我的孩子。

奥尔加：简单点说，我孩子的性命取决于你能不能成功地完成任务。

雷电：就是说，你做这一切都是为了你的孩子……可是“爱国者”为什么要帮我呢？想让我替他们干掉Solidus？

奥尔加：不，你和我一样……我们只是些小卒而已……

雷电：为谁服务的小卒？

奥尔加：S3计划……

雷电：什么？

奥尔加：你迟早会弄清真相的——不过我不知道你能不能接受那一切。

雷电：你说的到底是什么意思？

奥尔加：听着，没时间谈这个了。现在Solidus随时都可能发动攻击，你必须阻止他。

雷电：那病毒呢？

奥尔加：到目前为止还没见效。我想病毒程序一定是被“爱国者”改动过。

雷电：它到底会不会生效？

奥尔加：我不知道……

雷电：先把我放下来。

奥尔加：现在还不是时候。我离开这里以后马上就放。

雷电：我的装备呢？

奥尔加：在Snake手上。我没办法把那些东西带到这儿来。

雷电：那Snake又在哪儿？

奥尔加：外面的通道通向一座机库。他会在那儿等你的。我已经把机库的钥匙卡给了他。

雷电：Snake是不是准备摧毁Arsenal Gear？

奥尔加：不。即使是Snake也不可能把这东西彻底摧毁。唯一的办法就是干掉Solidus和他的手下。

雷电：你自己又有什么打算呢？

奥尔加：继续潜伏下去。那是我的任务。现在我还不能暴露身分……

雷电：奥尔加，你瞒不了多久的……他们正在想方设法查出奸细……

奥尔加：我很快会放了你。

奥尔加离开刑讯室。到底是否已经越来越接近真相了？雷电自己也不知道。

CODEC

上校：雷电，听得见吗？你必须继续执行任务。

雷电：可现在我手无寸铁，我得先找到Snake。

上校：我们并未把他包括在这次模拟的计划之内。不要让他干预你的行动。

雷电：现在我这副样子什么都干不了，特别是外面的温度又那么低。我要到Snake那儿取回装备。

上校：你要消灭Solidus和他手下的恐怖分子，完好无损地回收Arsenal Gear。

雷电：上校，你是不是也在奉“爱国者”的命令行事？

上校：你的角色——我是说，你的任务——是潜入这座基地，解除恐怖分子的武装……

雷电：我的角色？你为什么要这样说？

上校：这样说有什么问题？这次的行动本来就和一场RPG游戏差不多。你必须扮演好自己的角色，我只是希望你能有出色的表现。

雷电：对了，上校，我想起来了……我从来没有和你面对面谈过话……从来没有过。

上校：……

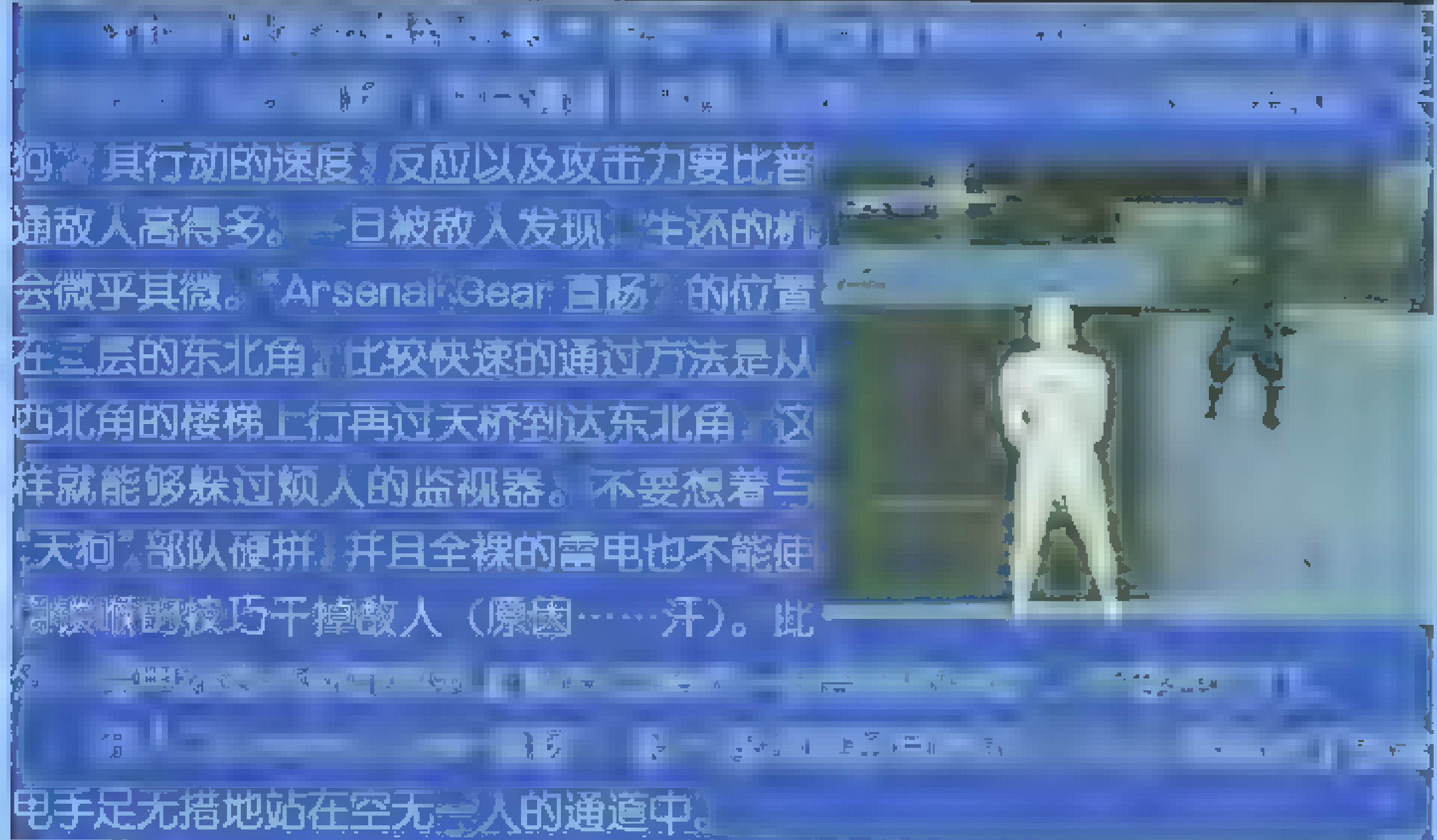
上校：不管怎么说，你必须按照这次模拟的计划，完成你的任务！

雷电：上校，你到底是谁？

上校：别多问了。罗丝玛莉在我们手里。

雷电：什么意思！

上校：通话结束。



“没想到你这副样子还能跑到这儿来。”突如其来的声音让雷电吓了一跳，他急忙转身。

“Snake！”雷电又惊又喜。“啊——哎——！！我的装备呢？”

Snake指指地上的一个箱子：“你被掳前的所有装备都在那儿。”

……

“这才象点样。”Snake以老练的眼光上下打量着重新武装的雷电。

CODEC

Snake：刚才的事很对不起，不过我一定要用你作饵才能混进Arsenal Gear。这一招也确实奏效了。

雷电：你为什么不把奥尔加的事告诉我？

Snake：你又没问。

雷电：哎！

Snake：心里不爽？想开点儿嘛。

雷电：……病毒起作用了吗？

Snake：还没有动静。

雷电：这么说那病毒被“爱国者”做了手脚？

Snake：可能是的。据我所知Arsenal Gear现在正向曼哈顿驶去。我不知道Solidus有什么计划，但无论如何我们一定要想办法阻止他。另外，前面还有一批量产型的RAY在等着我们。

雷电：有多少？

Snake：按奥尔加说的，25台。

雷电：25台！？

Snake：对。虽说我以前也没见过那么多的Metal Gear，不过我想我们总能对付得了。

雷电：不行的……

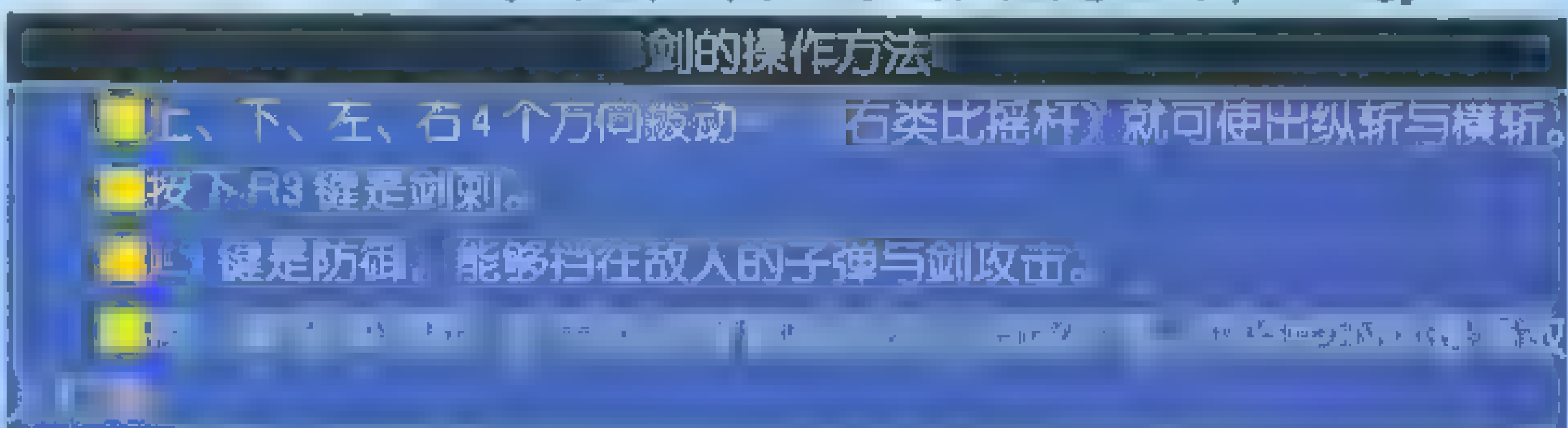
Snake：不行也得行，我们别无选择。

雷电：你准备怎么办？

Snake：我手上有足够的“毒刺”。噢，对了，奥尔加让我把这个给你。

Snake递给雷电一把长刀。雷电双手接过。“给我的？”

“是奥尔加留给你的。再说，我对刀剑之类的玩意也没什么兴趣。”



Snake：走吧，该动身了。要是弹药用完了可以找我要。

雷电：你够用吗？



“当然。”Snake指指自己的发带，“无限弹药。”

雷电：等一下，Snake。

Snake：怎么？

CODEC

雷电：Snake，你有没有试过……以杀人为乐？

Snake：你胡扯些什么？

雷电：我自己也不大清楚。有时候，我会觉得很难把游戏和现实区别开来……

Snake：现实感弱化是吧？VR训练经常会让人有这种感觉。

雷电：不是VR，是实战演练……在我还是个孩子那时。我撒了谎，Snake。我的实战经验比我记忆中要多得多。那种感觉不是VR训练造成的。

Snake：雷电，我们在这儿作战不是为了杀人，也不是给那些政客卖命。

雷电：你当然可以这么说。你是个英雄，是传说中的战士。可我，我是碎尸者杰克，是恶名昭著的杀人恶魔。人们只会记得你所做的好事，把你看作正义的化身。

Snake：无论什么样的杀戮都不是正义的。现在我们这样做并不是为了自己的名誉。

雷电：那你和Otacon这样战斗，究竟又是为了什么？

Snake：为了未来。你可以从现在开始努力改正过去所犯的错误，寻找属于自己的信念，并把它传递给未来。

雷电：什么信念？

Snake：那就是你自己的问题了。走吧！

CODEC

Otacon：Snake，雷电。

Snake：Otacon，你没事吧？

Otacon：没事，人质也已经安全脱险。

雷电：太好了。

Otacon：你们那边又怎么样呢？

雷电：目前一切还好。不过有件事……

Otacon：什么事？

雷电：之前上校的那些CODEC好奇怪……

Otacon：奇怪？怎么个奇怪法？

雷电：……就是奇怪呗。我不知道怎么说。

Otacon：会不会是受干扰了？

雷电：我不知道。

Otacon：你说的那个上校在什么地方？

雷电：不知道，说实在的，我从来就没有见过他。

Otacon：那我去查一下吧。

雷电：谢谢。我欠你一个人情。



Otacon：有事就用Codec和我联络吧。我也许能帮上点忙。我的频率是141.12。

Otacon：通道的北端有个出口。Solidus应该就在另一边。你跟着Snake向北走好了。

两人刚步出通道，一架GUN CYPHER就发现了他们。大量天狗部队倾巢而出，一场恶战在所难免。不过不用太担心这里的难度，因为Snake在这里的表现简直就可以用“无敌”来形容，并且还有空不停地扔给你军粮及弹药。活用主视点的AK、M4射击以及近身的剑格斗，对付“天狗”也不是很难。

结束战斗，两人正要离开机库，Otacon的CODEC进来了。

CODEC

Otacon：雷电，我查过了，那个“上校”的信号就来自Arsenal Gear内部。

雷电：你说什么？

Otacon：不但如此，就连那信号所使用的传输加密协议也和Arsenal Gear的AI系统——“GW” 完全一样。

雷电：……这到底是什么意思？

Otacon：我的意思就是说，一直以来你都是在和一个AI体谈话。

雷电：不可能！

Otacon：不过我想那“上校”并不是GW本身。GW应该是利用你体内的纳米计算机刺激你大脑皮层的某些区域，引发你过去的体验和潜意识中的期望，而产生了那一切。换句话说，那个“上校”是你自己想象出来的。刚才那些奇怪的Codec也许是表明病毒已经生效，所以造成了GW的混乱。

雷电：全都是幻象？我……一直以来我所做的一切……

Snake：好了，雷电！

雷电：Snake，这……这到底是怎么回事？

Snake：别的我不管，我只知道你就活生生地站在我面前，绝非幻象。

Snake：那边又有Codec进来了，接不接随你的便。

CODEC

上校：雷电！罗丝被他们抓走了！

雷电：什么！

上校：她就被关在附近的货舱里！

Snake：这是个圈套！

Snake：雷电，冷静点！

雷电：可是Snake！

Snake：这是圈套。一个根本不存在的“上校”又怎么可能抓住罗丝。

雷电：……唉，你说得对。

Snake：我当然说得对。

雷电：……那好吧。

雷电：……

雷电：罗丝她……她到底存不存在呢？

Snake：别傻了，她是你的——

雷电：可是……万一我其实也是从来没有见过她呢……

Snake：你胡扯些什么？

雷电：既然那个上校只是我凭空想象出来的，那……我所记得的关于罗丝的一切很可能也是……



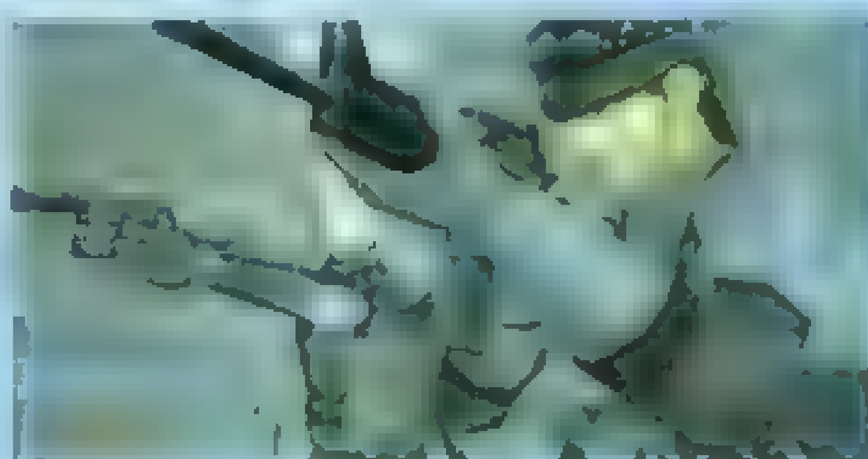
Snake：别再胡思乱想了！

雷电：“上校”根本不存在，这话可是你和Otacon告诉我的……

Snake：雷电！

雷电：难道刚才Olga说的就是这个吗？

在“Arsenal Gear S状结肠”再次碰到大批“天狗”，没什么可说的，消灭他们。不过在战斗中会出现类似于GAMEOVER的画面，那只是上校——GW AI的诡计，不要相信这个，小窗口的画面仍然是活动的游戏画面，坚持一下就会恢复。



战斗结束，弗琼缓步而入。二人转身。

雷电：弗琼……

弗琼：我已经等了你很久了，Solid Snake——我所有的痛苦和不幸的根源。

Snake：什么？

弗琼：两年前，你杀害了我的父亲。从那时开始，我所爱的人一个接一个地离开了我……而且，无论我怎样努力，都不能追随他们而去……一场没有尽头的噩梦……不过，现在这一切也许很快就会结束了。

雷电：你不会是真的想发动核打击吧？

弗琼：既然没有人可以杀得了我，也许是应该由我去杀掉他们……第一个就是你，Solid Snake！



雷电：该死！

Snake：看样子今天她是吃定我了。你先走吧。

雷电退到梯口，忍不住回头望向Snake：你到底想干什么？子弹根本就没法打中她……

Snake：我会有办法的。我一向不信这个邪。

弗琼：你以为你有本事干得掉我？

Snake：我不知道你们有过什么样的经历，不过有件事你最好先搞清楚——你父亲不是我杀的。

弗琼：我会信你的鬼话吗！？

雷电微一迟疑。

Snake：快走，雷电！

雷电一咬牙，迅速登上竖梯，背后传来Snake的怒吼，随之响起了猛烈的枪声。

雷电来到了一个空旷的巨大平台——这里就是Arsenal Gear核心了。Solidus的声音在上空响起。

Solidus：刚才我一直在看着你作战，你表现的不错嘛。看来你还没忘记以前我教给你的一切。又或者，这就是那个所谓S3计划的效果？

雷电：什么S3计划？你到底在说什么？

Solidus：乞轮在GW的数据库里发现S3计划的资料那时，我们都很意外。不过那也确实是个好主意——以毒攻毒——制造一个Solid Snake来对付他的兄弟。S3指的是“Solid Snake Simulation（Solid Snake模拟）”。一个人为制造最完美的战士——Solid Snake的计划。这个计划的产品，就是一名在FOXHOUND解散以后出现的FOXHOUND特工，一个通过VR课程训练出来的“仿Solid Snake”，杰克，怎么听起来好象有点耳熟？



Solidus：让我失望的是你也成了“爱国者”的一名傀儡，不过我正好趁机利用了他们的计划。Solid Snake的突然出现，你的到来——很明显我的人里面混进了“爱国者”的奸细，我必须在行动进入最后阶段之前把那个人揪出来，而你就是最好的诱饵。不过……现在你已经没用了。

地面一阵剧烈的震动，3台Metal Gear RAY先后从海中跃出，包围了雷电。

与METAL GEAR RAY之战

- RAY的弱点是头部，准确地说，是"嘴部"。
- 能够给RAY造成伤害的只有"[illegible]"。

战斗开始，[illegible]一种是肩部机枪的扫射，另一种是发射集束弹，由于距离较远，因此雷电可以利用这个机会好好熟悉RAY的这两种主要攻击方式。[illegible]RAY的弱点是它的"嘴部"，[illegible]"嘴部"炮弹的时候打中它能够造成巨大的伤害。[illegible]的办法，就是先击中RAY的腿部（瞄准时会有红色框的锁定显示）[illegible]其中一台受创最大的RAY会跳上平台与雷电作近距离[illegible]VERY HARD为例，雷电需要解决10台RAY才算结束战斗。

无论雷电怎样拼命去战斗，一台又一台的RAY仍然前赴后继地跳上平台——机器是不会感觉到累的。雷电终于支持不住……

Solidus：杰克，我本来还以为你还能干得更好一些呢。

奥尔加突然出现，挡在雷电身前。

Solidus：哼，你终于肯露面了。

雷电：奥尔加，别——他们会知道的……

奥尔加：我可以帮你拖延一点时间，快走吧。

雷电：那你呢？你这等于是自杀！

奥尔加：你体内的纳米计算机正不断地把你的生命数据传送给爱国者。如果你死了，我的孩子就得一起死，懂吗？

雷电：你的孩子……

Solidus：原来如此。怪不得你会把你的部下出卖给我。牺牲了那么多的人，就因为他们对你的信任……他们不都是你的战友吗？

"不！不只是战友！他们是我的家人！"奥尔加悲愤地喊道。"我知道我会下地狱，但至少——至少我的孩子……"

"真是感人，"Solidus现身。"既然你死意已决，我很乐意成全你！去死吧！"

奥尔加正要反击，Solidus一侧身，一只触手打落了她手中的枪，另一触手扼住了她的咽喉，同时举枪瞄准了她。

奥尔加回头看了雷电一眼。"活……下去……你一定要——"Solidus扣动了扳机。

"奥尔加！"雷电跪倒在地。Solidus挥动触手抛下奥尔加的尸体。

"很精彩吧，杰克？现在我们可以继续谈了。"



Solidus身后的RAY突然发狂般地抖动起来，完全不听Solidus的指挥。

Solidus：怎么搞的！这鬼玩意！

左轮：……GW系统工作异常。

Solidus：到底出什么事了？

左轮：不知道……也许是某种病毒……

Solidus："爱国者"！？奥塞罗特，能够中止它的运行吗？

左轮：太迟了，系统已经完全失控了……

RAY已经完全失控，甚至打算向Solidus发起进攻。"蠢机器！"Solidus大声咒骂着，开始了对RAY的"屠杀"。Solidus的实力之强令人讶异——3台RAY就那样轻易地被他一一放倒！

"该死的爱国者……"Solidus咬牙切齿地咒骂着，伸出触手把雷电从地上拎了起来。"现在你还有点用处……"

"Snake已经被我抓住了。"弗琼押着双手反绑的Snake走上前来。

"把他带过来。"

"GW已经被彻底破坏了。我承认我低估了你……"Solidus恶狠狠地盯着雷电。"我有办法会让你把一切都说出来的。"

弗琼："你想他说什么呢？你明知他什么也不知道。"

"实际上我想问的并不是他。"Solidus把雷电抛在地下。

"什么意思？"

"与你无关。"

"是吗？那好，反正我自己也有事要办。"

"有什么事？是劫持Arsenal Gear吗？"Solidus有意顿了顿。"你一直准备背叛我，对不对？"

弗琼浑身一震。"谁告诉你的？左轮？"

"不大正确。因为本来就是我叫他给你出的那个主意。"

"什么？"

"其实嘛，我一开始就打算把Arsenal Gear留给你的。"

"……怎么忽然变得大方起来了？"

"Arsenal本来就算不上什么了不起的玩意。它需要有大批MG RAY的保护，足够的核弹头，还要有海陆空三方面的全力支援才能发挥作用。少了这些东西，Arsenal Gear在敌方的集中攻击下不过是一座巨型棺材而已。夺取Arsenal Gear根本就不是我真正的目的。"

"那你的目的到底是——"

"……'爱国者'的名单。"

"他们打算利用Arsenal Gear的GW系统来对信息进行操纵。就是说，他们最重要的资料一定也会保存在GW内部，包括那最重要的12智者的名单……"

"而只要你弄到了那份名单，你就可以把他们逐个干掉，而我们就在这形同废铁的Arsenal Gear上做你的替死鬼，引开他们的注意力。"

"完全正确。"

"你一直都只是在利用我们……"

"彼此彼此。你不也一样在利用我吗？"

"但现在Arsenal Gear已经被破坏，你的计划也随着泡汤了。"

"不，我还有其他办法。"

"是吗……不过我们也有自己的计划，既然你不在乎Arsenal Gear，那我就不客气了。那种高纯度氢弹可以派上用场。"

"核打击对他们是没用的。"

"那至少可以消灭他们势力的基础——那些愚昧的民众。"

"那好，就按你的计划办吧。我不会阻止你的。祝你好运。"

"谢了。好运的滋味我已经尝够了。"



一直冷眼旁观的左轮突然大笑起来。

"什么事让你这么好笑？"

"哑谜猜字游戏总是荒唐可笑的。我不介意继续再看下去。不过剩下来的时间已经不多了……"

"你到底在说什么？"Solidus转过头来。

"你在这里所做的一切都是我们早就策划好的——一场小小的演习。"

"演习？"

"S3计划的目的是为了制造Solid Snake那样的战士。这是我告诉你的。但这小子过去接受的VR训练根本不是S3计划的重头戏。你认为这次的恐怖袭击都是出自你一个人的手笔吗，Solidus？其实这才是S3计划的核心部分——使影子摩西事件完美再现。"

"什么？"

"艾姆斯和总统的死……那个忍者……类似FoxDie的电脑病毒。难道你认为所有这一切都只是巧合吗？"

"我们利用艾姆斯体内的纳米计算机中止他心脏起搏器的工作；同时也安排了忍者的出现。说到总统，虽然到最后他明白了事情的真相，但那时他也已经完成了他的使命。至于那种电脑病毒，对应的就是影子摩西事件中的FoxDie……它的另一个用途是毁灭GW系统中所有关于'爱国者'的信息……"

"你的所谓计划在实行之前就已经失败了，Solidus。"

"FATMAN有些不同，他是我们的自己人。"左轮继续说了下去。"被派来在真正的演习开始之前试试那小子的实力。"

"为了叫那个氪子出马，我们还得设法安排斯特尔曼到场。要是当时这小

子让Big Shell被炸毁了，这次的演习也就会在那里完结。”

“整个计划可以说是天衣无缝……给定适当的形势和环境，任何人都可以成为Snake。即使他这样的菜鸟也可以像经验丰富的老手那样去作战……”

“而这次演习的核心部分，将会为我们完成S3计划提供足够的数据。”

“Solidus，你和Dead Cell，还有奥尔加，都只不过是我们用来实现这次完美模拟的工具。你，Solidus，我们之所以选中你和那个小子，是因为你们之间的关系就像当年的Big Boss和Snake；弗琼，你和Dead Cell的其他成员扮演了影子摩西事件中和Snake敌对的FOXHOUND部队。我们费了不少手脚才促成你们和那小子的冲突。这次关于高纯度氢弹的事只不过是冰山一角，其实这个计划在两年前就已经开始实施了，就在我杀掉你父亲、弄沉那条油轮的时候……你丈夫的入狱也是其中的一部分。我们告诉你六个月前消灭Dead Cell的行动是“爱国者”的决定，用这种方法挑起你的仇恨，而正如我们预料的那样，你决心要复仇了。”

“一切都是……你们的计划！？”

“除了真正的Solid Snake的出现。”左轮盯着Snake，“谁派你来的？”

“原来……我们所有的不幸——都是你们一手造成的！”愤怒的弗琼举起了手中的线性来复枪，正要扣动扳机，左轮飞快地拔出手枪，击中了她的左胸。

弗琼几乎不敢相信眼前的事实，竟然有人能击中她。“你——为什么……”

“你以为你真的那么幸运？”左轮冷笑。“除了我们赐予的东西，你根本一无所有。”

“知道为什么没有子弹能击中你吗？不是因为你懂什么魔法或是有神灵保佑，当然更不是因为你有超能力，那只不过是“爱国者”新开发出来的屏蔽力场技术罢了！我们用你的这种所谓“不幸”来加强你那些Dead Cell的同伴们对你的忠诚。说到底你和奥尔加一样，不过是我们的傀儡而已！”

“这么说，其实……我随时都可以离开这个世界……”弗琼喃喃自语，集中全身的力量再次举起武器。

“怎么搞的？我应该已经击中了她的心脏……”

弗琼手中威力惊人的线性来复枪喷吐蓝色的闪电，射出的子弹却在击中左轮之前偏离了飞行的轨迹。



“噢，对，我想起来了……”左轮依旧是那幅不紧不慢的样子，“你的心脏是在右边。”

弗琼疯狂地攻击，却无法伤及左轮分毫。

“别再浪费子弹了，你的运气已经用完啦。”左轮拍了拍别在腰间的一个小方盒子。“奇迹是不会出现的。”

Solidus也举起枪向左轮射击，和弗琼一样，他的攻击无一命中。

左轮打开RAY的驾驶舱跳了进去。“收集数据的工作已经完成了，现在我只需要收回Arsenal Gear，再把你们这些垃圾打扫干净……”

“尽管试试好了！”Solidus抛下打光了子弹的枪，拔出佩剑，面对RAY的机枪扫射，挥剑如闪电，挡住了密集的弹雨。溅射的流弹击中Snake的手铐，Snake开始试图挣脱束缚。

“我倒要看你还有多大本事！”在左轮的控制下，RAY缓缓低头，做好了攻击的准备。

弗琼挣扎着站了起来，挡在众人身前，双手向前伸出，集中精神凝视着面前巨大的机械兽。

Solidus骂道：“混蛋！别挡着我的路！”

左轮居高临下地俯视着众人，狞笑道：“我早就说过，你的运气已经用完了。”

“去死吧！”RAY射出大量的集束弹。可是弹头在弗琼跟前似乎遇上了某种无形的屏障，全部折射出去，在远处爆炸了。

“见鬼！——怎么可能！”左轮狂叫，但第二轮的导弹攻击同样在弗琼不可思议的超能力下失去了作用。

弗琼抬头看着夜空，她的眼神开始涣散。“我叫海伦娜·道夫·杰克逊(Helena Dolph Jackson)，是一名骄傲而杰出的军人的女儿……我终于……可以和我的家人……团聚了……”

“妈的！你们等着瞧！”现在所有的阻力都已经消失了，左轮伸手就要拉操纵杆。“嗯？”

他的右手突然无法控制地抽搐起来，“见鬼！别，现在不要……”

RAY慢慢静止下来，退出了攻击状态。



Liquid：兄弟们！

Snake：Liquid！

Liquid：我等这一刻已经很久了！

Solidus：怎么会——

Liquid：我一直潜伏在这条手臂里，等待着苏醒的恰当时机。

Snake：在左轮的体内？

Snake：那……两年前确实是你？

Liquid：一点没错，那时是我在控制着他。Snake，这次把有关Arsenal Gear的情报透露给你那位搭档的也是我。

Snake：什么？

Liquid：因为我要把你引到这儿来。说到底，只有你才能把我解放出来！

Liquid：而现在我就要离开这里去把“爱国者”彻底地消灭了！

Solidus：你知道他们在哪儿？你怎么知道的？”

Liquid：我干嘛要选择左轮作为寄主呢？想通了吗？不过，在我出发以前，我和你们两个还有些家务事要解决。这世上只能有一个Snake、一个Big Boss！”

“再见了！”Liquid高声叫道。

RAY走到平台边缘。“来场冲浪游戏怎么样？”

在这紧急关头，Snake终于成功地挣开了手铐。

“住手！Liquid！”

“嘿，Snake！来啊！”RAY纵身一跃扎进海中，Snake也不顾一切地紧随跳下！！

雷电：“Snake——”

黎明前的黑暗中，Arsenal Gear从桥下穿过，高速冲向纽约！

……

Solidus和雷电从Arsenal Gear落到了一个建筑物的平台上。Solidus环顾四周，忽然仰天狂笑。



雷电：你笑什么？

Solidus：你知道今天是什么日子吗？

雷电：……4月30日？

Solidus：是的。

Solidus：二百年前的今天乔治·华盛顿就任美国的第一任总统——就在这座联邦纪念堂里。本来，我们也将会在这一天宣布另一次独立，一段崭新历史的开端。结束“爱国者”的统治，解放这个国家。这一切本来是可以实现的。

雷电：你只不过是在追求权力罢了。

Solidus：杰克，我追求的不是权力。我只是想从“爱国者”手中夺回自由、民权、所有构成这个国家的基础的根本原则……所有即将在他们的信息审查下瓦解的一切。

Solidus：听我说，杰克，生命是短暂的。在这段短暂的时间里，人类把自己的基因中最有价值的部分传递给下一代。生命的信息从父母传给子女，代代如是。

Solidus：我和我的兄弟们是“魔童计划(Les enfants terribles)”的成果，只是我们父亲的克隆体，可以很容易进行批量生产。在基因方面我们没有什么值得传递给后代的。怎样才能证明我们曾经存在过？“爱国者”想通过控制信息而保障他们的权力、他们的利益，而我希望人们永远记住我的思想、我的存在。我要成为历史的基因长链上的最有价值的片段。但这一点正是“爱国者”所不能容忍的。我要打败他们，使人类获得自由。这样，我们就可以成为真正的——“自由之子”！

CODEC

上校：雷电，听得见吗？我们在和你通话。

雷电：怎么可能？Arsenal Gear的AI系统不是已经被破坏了吗？

上校：被破坏的只不过是GW罢了。

雷电：你们到底是谁？

上校：我们不是实体，我们只是白宫中不断产生并得到发展的理念的集合体——我们的产生就像40亿年前生命突然出现在海洋并得到发展那样，美国人一直以来所追求的风气、道德……为什么竟然有人想消灭我们？只要美国存

在，我们就一样会存在下去。

雷电：少来！若你们真是如此不朽，又何必想方设法控制我们的自由？

罗丝：杰克，别说傻话。

上校：其实那不正是你们的愿望吗？

雷电：什么？

罗丝：不要打岔，好好听下去。

上校：人类基因组计划在世纪初完成了，人类生命已经再无秘密可言。

罗丝：我们从基因工程开始，直到把生命数字化。但是，有些东西是和基因无关的，记忆、观念、文化、历史……

雷电：在基因控制范围以外的这些东西，就不能流传下去了吗？

罗丝：人类以文字、图象记录下自己经历的一切……

上校：……但那些记录并非全部都能流传后世，被下一代所接受。保留下来的只是其中的一小部分而已，不象DNA，总是100%地复制、传递下去。

罗丝：这就是所谓的“历史”。

上校：但在这数字化的时代，即使是最琐屑的信息也可以积累起来，不会消失，永远保存。

罗丝：就连谣言、废话之类也是一样。那种东西不断增加，只会拖慢社会的进步。我们不是审查信息，不是控制内容而是创建背景。现在这时代，各种自相矛盾的言辞、观念层出不穷，每个人都在自己的小圈子内发表言论，拥有自己版本的所谓真相，就连自然选择也不能淘汰其中没用的成分。

上校：这样世界便会慢慢滑向灭亡的深渊。作为统治者的我们有责任阻止这种情况发生。我们要决定哪些信息是有用的，就好象我们对基因进行处理一样。

雷电：你以为你们有这权力？

上校：那当然。除了我们还有谁能做到？

雷电：我才不要别人为我决定这些，我会选择自己的信念、选择把什么传达给下一代。

上校：这真是你自己的见解吗？又或者，只不过是你从Snake那儿听回来的？

雷电：……

上校：这就正好表明了你的错误所在。你根本就没有辨别能力。

雷电：胡说！我有权……

上校：一直以来，你有事就想办法为自己开脱，推卸责任，滥用自己的权利，你根本没有资格获得自由。破坏世界的不是我们，是你这样的人。个人的力量虽小，却并非全无力量，你们个个都这样做，只会令世界走上绝路。而数码时代对个人力量的强化更使情况雪上加霜。我们会代你把一切都计划好。

雷电：你想控制人类……

上校：当然。现在这个时代，一切都可以用数字化的方式处理。

上校：即使左轮所知道的也并不是事情的全部真相。

罗丝：我们是整个世界的统治者，左轮是什么玩意，就算他再强，也不可能知道事情的真相。

上校：S3不是“Solid Snake模拟（Solid Snake Simulation）”，而是“智者的挑选（Selection of Societal Sanity）”。

上校：S3是一个控制人类意志和思想的系统。S3并不是你——一个刻意被训练成为Solid Snake的士兵。S3是一种方法、一种协议。

上校：我们才是S3。你所体验的就是它的效果。这次演习的目的就是建立一种模型。我们以影子摩西作为演习计划的蓝本。之所以选它作背景，是因为那次的事件中有许多非常极端的场面。那是对S3的危机处理能力的最好测试。如果我们建立的模型能够触发、控制、解决这一切，那它就有能力应付所有的突发意外事件。而现在，我们已经得到证明了。

上校：知道我们为什么选中了你吗？不单是因为你是Solidus的教子，他手下的少年战士很多，拒绝承认现实的却只有你一个。他们当中的绝大部分人都肯正视自己以前犯下的罪行，以他们的余生来偿还那笔债，你却逃避一切你不想面对的东西。你就是需要我们保护的大众之中最好的典型。你相信我们所讲的话，按照我们的命令去办，但你在这过程中体验到的一切只不过是副产品。真正的目的是为了要证实我们已经可以创造和控制它们。

上校：这次的演习很成功，虽然花费了极多的金钱和时间，不过从结果来看还是值得的。

上校：好，话说够了，下面就是最后的测试，打倒Solidus吧。

雷电：你以为我还会服服帖帖地按你们的话去做吗？

上校：是吗？别忘了，你体内的纳米计算机正监测着你的生命数据，如果你死了，奥尔加的孩子就得陪你一起死，还有罗丝，她的情况也是一样。

雷电：罗丝，她真的存在吗？

上校：我们将会在这场最后的测试中收集到所需的数据，然后这次演习就算是圆满结束了。现在，碎尸者杰克！让我们看看最后胜利的是我们制造出来的Solidus，还是Solidus制造出来的你！

Solidus：杰克，我的好儿子。我和我的兄弟被视为怪物——是邪恶基因的复制品。你和我们虽然有些差别，却同样是一种怪物，一种由黑暗的社会塑造而成的怪物。我们很快就可以知道哪一种怪物可以获得生存的权利。顺便一提，杰克，我就是杀死你父母的凶手。我领养了你，又把你培养成为恶魔军团的一名战士。我是你的养父，也是你最痛恨的敌人。杰克，我们正在重复过去的历史。

Solidus：Liquid和Solid打倒了Big Boss，试图以此摆脱来自他们基因的宿命诅咒。除非你也像他们那样，把我杀掉并且面对自己的过去，否则你是永远不会得到解脱的。

“现在是我们来个了断的时候了。”

Solidus右手一挥，将雷电的佩剑掷了过来，“铮”的一响，火花四溅，雷电的手铐已被疾落的利刃劈开。

“我要杀你还有另一个原因。GW系统内关于爱国者的资料已经被毁灭了，但我还有其他的线索——在你体内。”

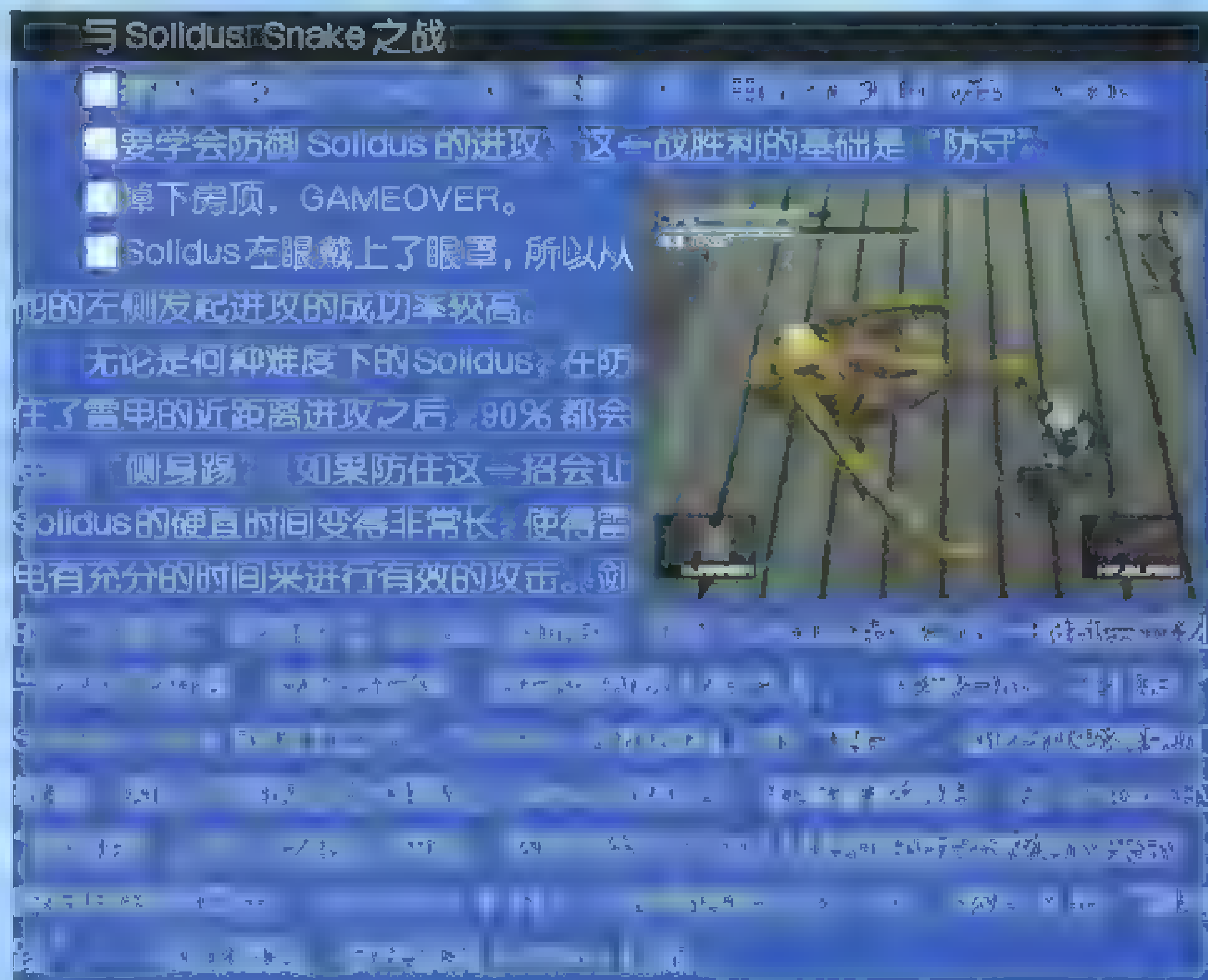
“什么？”

“植入你大脑皮层的纳米计算机连接着爱国者架设的神经网络，我可以通过那些信号追查到他们的下落。”

两人拉开架势，手中的刀锋闪着冷冷的光。

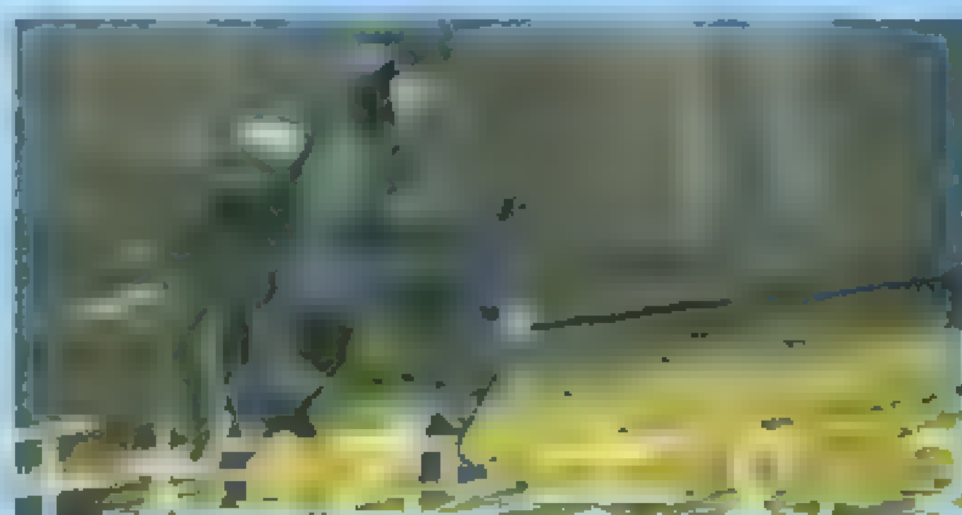
栖息在纪念堂屋顶上的宿鸟惊起。

Solidus：决一死战吧！



……

雷电格开Solidus右手的攻势，Solidus踏上一步，双剑高举同时下劈。雷电斜身从剑下闪过，避开了Solidus势若雷霆的攻击，抓住这一空档，挥出致命的一剑。



Solidus丢下了手中的剑，踉跄了几步，从屋顶的边缘上栽了下去，跌落在华盛顿雕像的脚下。他紧紧攀住碑座，挣扎着伸出手去，仿佛要抓住什么似地，咽下了最后一口气。雕像沉默地矗立，面对着这一切。

灰蒙蒙的天空露出曙光，笼罩在街道中的一层薄雾让身边的一切都显得不那么真实。雷电茫然地伫立着，身

边骚乱的人群似乎与他毫不相干。



“我究竟是谁……”

“这一点其实每个人都不太清楚。”

一个熟悉的声音在背后响起，雷电回头，看见了Snake。Snake拍拍他的肩膀。“你过去的经历和记忆都是你人生的一部分。至于它们是真是假，其实并不重要。那根本不是问题的关键所在。”

“这世上本来就没有绝对的真实。许多被人们视为“真实”的事物实际上也许只是虚幻。所谓‘真实’只不过是大脑里的一个印象而已。”

“那我应该相信什么？当我离开的时候，我应该给这个世界留下什么？”

“可以把你对信念的领会告诉别人——我们所坚持的信念，我们认为值得为之奋斗的一切。真正决定未来的并不是你到底是对还是错，而是你的信念有多强。”

“可以这么说，在某种程度上说‘爱国者’也只不过是一种虚构而已……记住，没必要对文字过分执着。你应该学会把握它们内在的含义，然后做出自己的决定。这样你就可以找到真正的自我，以及属于自己的未来……”

“做出自己的决定？我不知道自己能不能办到……”

“我明白这次的事你没有太多的选择余地，但在这次任务中你所感受、思考的一切都完全属于你自己，要怎样看待它们，是你可以选择的。”

“你的意思是，我可以重头开始？”

“对，开始一段全新的生活。新的名字，新的记忆。那一切完全由你自己决定。”



“Snake，奥尔加的孩子怎么办？”

“放心，我会找到他的。包在我身上好了。只要你好好活下去，他是不会有事的。”

“你知道Liquid上哪儿去了吗？”

“我已经在他驾驶的RAY上面放了追踪器。”

“他是不是要去找‘爱国者’算帐？”

“没错。不过我认为他们给左轮的情报从一开始就是假的。”

雷电默然。

“不用灰心，我们手上有足够的线索。”Snake拿出一张光盘。“这盘上记录了‘爱国者’的全部名单。”

“不是被左轮拿走了吗？”雷电吃了一惊，伸手想抢来看。Snake敏捷地缩回了手。“我给你那张是假的。”

“什么？”

“……分析盘上的数据以后，我们就可以掌握他们的资料。”Snake收好光盘，向外走去。

“算我一个——”雷电追上去说。

“不用。你还有自己要做的事……”Snake回过头，“和你要见的人。”



雷电忽然像是感觉到了什么，猛然转身，罗丝正在不远处兴奋地向他挥着手。雷电迎上几步，回头再看Snake，他的身影早已消失在人丛里。头顶上响起鸟儿振翅的声音，雷电循声望去，只见一只绿色的鹦鹉飞上天空。

“怎么啦？”罗丝温柔地问。

“没什么……”雷电终于回过神来。“能问你一件事吗？我究竟是谁？”

“我也不知道，”罗丝深情地凝视着他。“不过我们会一起去找到答案的，对吗？”

“对……”雷电轻抚罗丝的双颊，罗丝握住了他的手。

……

“还记得这个地方吗？”

“当然。这是我们初次相遇的地方……”

“噢，这下我想起来了……今天是我们相识的日子……”

“答对了。”

“我想我已经找到了值得遗留给未来的了。”

“什么？”



“他说一切生命都希望把他们的基因传递下去。”

“你是说我们的孩子？”

“没错。但我们传递的东西并不止基因。并未记录在DNA里的东西太多太多了。把那一切教给我们的孩子是我们的责任。”

“哪些东西？”

“关于我们生活的环境、我们的观念、文化、情感……和你一起，把所有这一切都告诉他们。”

“这算是……求婚吗？”

“这是我们俩之间的……秘密……”

Snake的独白

生命的意义并不单单只是把自己的基因传递给下一代。除了DNA以外我们可以遗留给后世的还有很多很多。通过言谈、音乐、文学和电影……我们看到过的、听到过的、感受到的一切……愤怒、喜悦和悲伤……都是我们可以传达给未来的东西。这就是我生存的目的。

我们必须把火炬传递下去，让我们的后代借助它的光阅读这一页凌乱而令人伤感的历史。在这个数字化的时代，我们拥有无数魔术般不可思议的手段去做到这一点。也许人类的历史会在未来的某一天走到尽头，由新的物种来取代我们在地球上的位置，甚至这个星球本身也不可能永远存在下去，但我们依然有责任为将来留下自己生命的印记。建设美好的未来和保存鲜活的过去，是密不可分的。

尾声

Otacon：在吗Snake？是我。

Otacon：我已经仔细地看过了那张盘的内容。

Snake：找到“爱国者”的名单了吗？

Otacon：当然。上面记录了那12个人的详细资料。Snake，其中有一个人……是我们最大的赞助人之一。

Snake：这到底是怎么回事？

Otacon：我不知道……

Snake：……不管怎么说，那帮人现在到底在哪儿？

Otacon：这个……他们确实是在曼哈顿没错，可是……

Snake：可是什么？

Otacon：他们全都已经死了。全部12个人。

Snake：什么时候死的？

Otacon：呃，这……

Otacon：……大约一百年以前。

Snake：活见鬼……

to be continued...

爆机之后的秘密将在下一期进行解说，其中包括DOG TAGS的收集攻略！

文：慕容非



当球会进入J联盟后玩家能自己编辑一个EDIT球员，今作的EDIT球员是最多的，我把他们放出来给大家参考一下。

来源：[illegible]ドリーム

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	伊达 勋	左	东京
FW	中居 真	左	千叶
FW	北村 大地	右	群马
FW	追丸 瞬	右	鹿儿岛
FW	アレッサンドロ ロッシ	右	イタリア
FW	ビアンキ	左	イタリア
FW	チェ ユンファ	右	韩国
FW	ディアブロ	右	アルゼンチン
FW	ヨハン ステファンス	右	スウェーデン
OMF	赤星 鹰	右	群马
OMF	アンドレア リナレス	右	アルゼンチン
DMF	本桥 让二	右	福冈
DMF	柳木 一成	右	京都
SDF	吉川 望	左	青森
SDF	ファン ソンボ	右	韩国
CDF	绪方 哲	右	熊本
CDF	立浪 诚	右	爱知
CDF	本乡 刚	右	广岛
GK	上条 直也	右	神奈川
GK	富永 朗	右	岐阜
GK	浜本 真	右	兵库
GK	ヴェルデ	左	イタリア
GK	ラビン アルリファイ	右	UAE

来源：風のフィールド

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	岚山 雄次郎	右	静冈
FW	南野 岚	右	静冈
FW	南野 风	右	静冈
FW	桧田 翔	右	静冈
OMF	柴崎 要	右	静冈
CDF	阵内 光之助	左	静冈
CDF	早濑 光志	右	静冈
GK	飞鸟 命	右	静冈

来源：ファンタジスタ

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	坂本 辙平	右	福冈
FW	森川 龙司	右	福冈

DC	SEGA	SLG	1人
	2001年12月13日发售		132
GD-ROM	—		



对于《球会》这游戏我相信大家都很喜欢吧！如何经营球会等等一系列的游戏方法大家都有自己的经营手段，我就不在这细说了。我把EDIT球员的制作名单以及球探的资料放出来给大家参考。（好像和《特大号》没什么区别）

来源：ホイッスル

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	风祭 将	右	东京
FW	佐藤 成树	右	东京
OMF	水野 龙也	左	东京
CDF	椎名 翼	右	东京
GK	不破 大地	右	东京

来源：[illegible]

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	阿部 弘志	右	神奈川
FW	日比野 庆彦	右	神奈川
FW	药丸 英树	右	神奈川
FW	佐藤 真悟	左	神奈川
FW	西崎 裕二	左	埼玉
FW	松浦 猛	右	埼玉
FW	暮林 哲雄	右	静冈
FW	苏我 ハジメ	左	鹿儿岛
OMF	熊谷 五郎	右	神奈川
OMF	茅野 鹰志	右	神奈川
OMF	明智 纪之	左	静冈
OMF	的场 圭一	右	爱知
DMF	织田 和仁	右	神奈川
CDF	泽村 健人	左	静冈
CDF	岛本 守	右	神奈川
GK	日比野 胜彦	右	神奈川
GK	九鬼 一平	右	鹿儿岛

来源：[illegible]

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	香坂 真人	右	神奈川
FW	筱冢 宪	右	神奈川
FW	田仲 俊彦	左	静冈
FW	平松 和宏	右	静冈
FW	松下 浩	右	静冈
FW	ペドロ ファルネル	右	スペイン
OMF	奥山 良	右	静冈
OMF	加纳 豪树	右	静冈
OMF	加纳 隆次	右	静冈
OMF	神谷 笃司	右	静冈
OMF	芹泽 直茂	右	静冈
OMF	久保 嘉晴	左	静冈
OMF	伊东 宏	左	神奈川
OMF	ヴィリー ラインハルト	右	ドイツ
OMF	文时 光冈	右	ブラジル
DMF	マルコ ゴンザレス	左	スペイン
CDF	ルディ エリック	右	ドイツ
GK	白石 健二	右	静冈

[illegible]

锋位	姓名	擅长脚	出身地
OMF	椎名 耀	左	静冈

来源—キャプテン翼

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	日向 小次郎	右	埼玉
FW	立花 和男	右	秋田
FW	立花 政夫	右	秋田
FW	来生 哲兵	右	静冈
FW	泷 一	右	静冈
FW	新田 瞬	右	静冈
FW	サンターナ	右	ブラジル
FW	ロベルト 本乡	右	ブラジル
FW	シュナイダ	右	ドイツ
FW	ナポレオン	右	フランス
FW	ビクトリーノ	右	ウルグアイ
FW	火野 龙马	右	ウルグアイ
OMF	大空 翼	右	静冈
OMF	岬 太郎	左	静冈
OMF	井泽 守	左	静冈
OMF	葵 新伍	右	爱知
OMF	ナトゥレーザ	右	ブラジル
OMF	パスカル	右	アルゼンチン
OMF	ファン ディアス	左	アルゼンチン
OMF	エルシド ピエール	右	フランス
OMF	シェスター	右	ドイツ
OMF	レヴィン	右	スウェーデン
DMF	松山 光	右	北海道
DMF	浦边 反次	右	静冈
DMF	カルツ	右	ドイツ
SDF	石崎 了	右	静冈
SDF	早田 诚	左	大阪
CDF	三杉 淳	右	东京
CDF	贺茂 港	右	东京
CDF	赤井 上也	右	群马
CDF	高杉 真吾	右	静冈
CDF	次藤 洋	右	长崎
GK	若岛津 健	右	埼玉
GK	若林 源三	右	静冈
GK	森崎 有三	右	静冈
GK	见上 辰夫	右	静冈
GK	エスパダス	右	メキシコ
GK	ヘルナンデス	右	イタリア
GK	ミュ・ラー	右	ドイツ

来源—[illegible]

	姓名	擅长脚	出身地
FW	松井 秀喜	右	石川
FW	中山 优作	右	神奈川
FW	赤井 俭	右	东京
FW	由良 和马	右	东京
FW	大地 翔	右	静冈
OMF	香取 一斗	右	东京
OMF	木梨 宪武	右	东京
OMF	松坂 大辅	右	东京
OMF	铃木 一郎	右	爱知
CDF	汤川 英一	右	大阪
CDF	ジローラモ	右	イタリア
GK	せがた三四郎	右	爱媛
GK	里见 伊绪	右	东京

来源—俺たちのフィールド

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	樱庭 慎二	右	东京
FW	高杉 贯一	右	东京
FW	绿川 かおる	右	东京
FW	伊武 剑辅	右	神奈川
FW	国分 烈	右	神奈川
FW	猗场 拓马	左	大阪
FW	チャン ジョンク	左	韩国
FW	アルハサリ	左	サウジ
OMF	高杉 和也	右	东京
OMF	コステル	右	ブラジル
OMF	ダミアン ロペス	右	アルゼンチン
DMF	尼崎 香太郎	右	京都
SDF	矶野 拓郎	右	熊本
SDF	枪矢 郡司	右	福冈
CDF	寺本 德二	右	福冈
CDF	滨田 英二	右	山形
CDF	ユウ ミョンウ	右	韩国
CDF	レジャストロニーク	右	ウズベキスタン
GK	末次 浩一郎	右	东京
GK	ゴードマン	右	アルゼンチン

日本架空球员的能力对照表

	姓名	原名	球员等级	成长类型	初期能力 年龄
FW	河本 鬼茂	釜本 邦茂	FANTASTIC	持续B	318/16
	东条 英虎	不明	FANTASTIC	普通C	312/16
	那智 清隆	不明	FANTASTIC	普通E	288/16
	野毛 秀树	不明	FANTASTIC	持续A	304/16
	阿见 达哉	不明	GREAT	普通A	272/16
	仓元 信隆	不明	GREAT	持续B	不明
	西方 省吾	不明	GREAT	普通E	不明
	野田 清志	不明	GREAT	普通B	不明
OMF	立浪 重则	不明	FANTASTIC	持续B	不明
	中 孝介	不明	FANTASTIC	持续A	不明
	内海 巧	不明	GREAT	普通E	不明
	甲斐 雅哉	不明	GREAT	早熟B	不明
	杉下 龙次	杉山 隆一	GREAT	早熟B	不明
	平冢 浪马	不明	GREAT	普通E	不明
	牧野 高志	不明	GREAT	普通E	不明
	松井 贵俊	不明	GREAT	普通D	258/16
	ラゴス武威	ラモス琉伟	GREAT	普通A	228/16
DMF	岩城 聪史	不明	FANTASTIC	普通D	不明
	源 京一	不明	FANTASTIC	早熟B	288/17
	稻村 瑞树	不明	GREAT	普通D	268/16
	新谷 友树	不明	GREAT	普通D	不明
	都仓 彰	不明	GREAT	晚成A	不明
	与田 雅武	不明	GREAT	持续A	不明
CDF	萩原 忠志	不明	FANTASTIC	持续A	273/17
	邑久村 大誉	不明	GREAT	早熟B	274/19
	甲斐 纯哉	不明	GREAT	普通B	242/16
	玖珂 次朗	不明	GREAT	持续B	289/16
	辻元 孝允	不明	GREAT	持续A	不明
	森崎 敬	不明	GREAT	早熟B	不明
SDF	御厨 亲典	不明	FANTASTIC	晚成B	不明
	奥村 辰彦	奥寺 康彦	GREAT	持续B	不明
	上嶋 大次	大沼 佳	GREAT	普通C	不明
	三沢 和喜大	不明	GREAT	持续A	243/18
	水原 优一	不明	GREAT	晚成B	241/16

	姓名	原名	球员等级	成长类型	初期能力／年龄
GK	河本 龙将	不明	FANTASTIC	早熟B	287/16
	三神 尚纪	不明	FANTASTIC	普通A	不明
	喜山 政史	不明	GREAT	普通D	不明
	佐和 凉	不明	GREAT	普通A	不明

球探名单表

（标有“转身”的球探以前是球员，退役后转为球探）

日本地区

球探名	国家	契约金	球员名单
浅井 孝典(转身)	日本	8000万x4年	GK 河本
朝山 稔	日本	1亿5000万x5年	OMF 牧野
荒卷 勤	日本	1亿6700万x?年	FW 野田
大贝 章吾	日本	2亿7000万x3年	CDF 萩原
小挂 彰	日本	1亿8200万x4年	OMF 松井
神部 嵩光	日本	1亿9100万x3年	SDF 古沼
岸奥 知生	日本	1亿6700万x4	FW 阿见达哉
仓又 胜义	日本	1亿6000万x4年	FW 河本、阿见 OMF 平冢、杉下
儿玉 亨	日本	2亿1000万x2年	FW 野毛
椎木 祯章	日本	1亿5000万x4年	OMF 中田 SDF 水原 CDF 辻元
品田 尚幸	日本	1亿9000万x4年	SDF 奥村
近内 贵司	日本	2亿x3年	DMF 与田 CDF 森崎
土江 俊二	日本	1亿5000万x4年	FW 仓元 CDF 邑久村
中重 龙也	日本	1亿2400万x4年	FW 阿见 OMF 松井
西见 雄一郎	日本	1亿6300万x2年	FW 河本
野々垣 胜大	日本	2亿8400万x?年	OMF 立浪 DMF 稻村 CDF 玖珂
品田 义信	日本	1亿5200万x2年	FW 西方 GK 佐和
叶室 洋介	日本	1亿3200万x3年	OMF 平冢 GK 喜山
福良 贤治	日本	1亿4000万x3年	OMF 杉下
仁多见 大	日本	1亿9400万x2年	FW 那智
坊西 智弘	日本	1亿3200万x5年	DMF 都仓 CDF 甲斐(纯)
幸田 吾郎（转身）	日本	2亿3000万x4年	OMF 内海 SDF 御厨、长岛
木村 真之(转身)	日本	1亿6200万x4年	DMF 源
志茂田 秀彰（转身）	日本	2亿1000万x?年	DMF 岩城
野口 昭典（转身）	日本	2亿300万x3年	FW 东条

欧洲地区

球探名	国家	契约金	球员名单
カルニテッリ	イタリア	1亿9200万x3年	OMF ジャンベーラ
グアリーニ	イタリア	2亿1200万x2年	CDF ジャントーレ GK ドフ
クリカ ロ	イタリア	3亿5000万x3年	FW ロゼイ CDF シレオ OMF アントニオーロ、マッツーロ
ゼニーノ	イタリア	2亿3800万x4年	CDF パンチ SDF ファケットー DMF タラダリ
ツエネ	イタリア	2亿4000万x5年	GK ヒエルーカ
トリリーニ	イタリア	1亿5200万x2年	FW パニョーリ CDF ナバーロ
ベザリ	イタリア	1亿1300万x3年	FW マンティリ
ボノミ	イタリア	1亿8900万x3年	FW デルベーネ SDF マルティニ
メリジ	イタリア	8800万x3年	FW スキレッチ
リッゾレッリ	イタリア	2亿4100万x5年	FW ヒオール、リーヘ GK ゾンガ
シルビオ(转身)	イタリア	3亿6000万x?年	FW ピネリ CDF レスタ
マッシモ(转身)	イタリア	2亿2300万x?年	FW トノト
ギール	ドイツ	1亿6800万x5年	FW ルンゲK GK メーヤー
キルヒホフ	ドイツ	1亿7300万x5年	GK カーワン
クラウト	ドイツ	1亿3100万x?年	OMF ネットアー
ゼルダー	ドイツ	2亿3200万x3年	FW クリスチャン OMF シェスター SDF ブライナー
ハーゲル	ドイツ	3亿2200万x3年	CDF バウアー SDF ブラーメン
バ メルツ	ドイツ	2亿5000万x4年	FW ミューレン、ワルサー OMF ベラート
ブラッグ(转身)	ドイツ	3亿1500万x?年	OMF エッフェルバーグ CDF コーワン
ベルマイヤー	ドイツ	1亿4400万x2年	FW ヴァラー SDF ボクツ
ボルトラー	ドイツ	1亿800万x2年	FW ズーラー
レーンドルフ	ドイツ	1亿2200万x2年	CDF シュリンガー
ライヒャルト(转身)	ドイツ	2亿4600万x?年	CDF マティアス
アイヴァン	イングランド	1亿9700万x4年	FW レッカー CDF モーア
ギリンガム	イングランド	2亿200万x4年	FW オーフエン OMF ガッシュ
グラット	イングランド	2亿5200万x4年	FW チャールズ、グリーンス GK サルトン
トループ	イングランド	1亿7900万x3年	FW マリッシュ
バックリー	イングランド	1亿7200万x2年	FW シエラ GK ジーマン
ピンチクリフ	イングランド	2亿1000万x5年	OMF ケルガン GK バング
クイルトラ	オランダ	2亿4800万x4年	FW バステン
ナイレン(转身)	オランダ	2亿6600万x?年	OMF キースケンス CDF デムールF GK ファンサール
ハリン	オランダ	1亿6500万x3年	FW クラムフェルト
ファンハート	オランダ	1亿6500万x4年	OMF グラーフ
フーカス	オランダ	1亿8300万x5年	OMF フォーリット
ブラト	オランダ	2亿600万x3年	DMF リッカート CDF クルーマン
フリオイス	オランダ	1亿9900万x5年	FW ベルバーグ OMF オッフェルス DMF ダービッド
クルール	フランス	1亿3200万x3年	OMF コブ
ドミテリ	フランス	1亿6100万x2年	FW フォンテイン
バランジュ	フランス	1亿1000万x3年	OMF ジョルカフ
ブルネル	フランス	2亿200万x?年	OMF シモン CDF ドサイー
デュマ(转身)	フランス	2亿3000万x?年	DMF ジェリアス、デュジャルダン CDF デュラス GK バレデス
ウラルゴ	スペイン	2亿x2年	DMF クアドラ
テンディーニョ	スペイン	2亿6600万x1年	FW ラウフ OMF エンリケL
ベルメンタ	ホルトガル	1亿7700万x3年	OMF フォーゴ、ルイース
エスメラ	ホルトガル	1亿6000万x?年	FW エスタシオ
サグスリク	デンマーク	1亿7500万x4年	FW ゴルケーア、アランセン OMF ニストロップM CDF モルセン
ヘルモルナ	デンマーク	1亿5500万x2年	FW ニストロップB GK シュマイゼン
メニデフ	ブルガリア	1亿6800万x3年	FW ストニコフ OMF ペネフ
カルエッセン	ベルギー	1亿2800万x3年	FW カールマンス GK パドローム
バンデカイエ	ベルギ	1亿5000万x2年	OMF シフォン
ソルダノビッチ	クロアチア	5400万x5年	FW スカル OMF ボロン
レコノビッチ	ユーゴスラビア	1亿1300万x2年	FW ビヤトビッチ CDF ビハイロビッチ
イスタル	ハンガリー	8800万x3年	FW フンバルト
ブラストン	アイルランド	1亿x3年	DMF キーリン
[illegible]リック	北アイルランド	6200万x4年	FW ベルファスト
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] ヤロン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
テデエフ	ウクライナ	2600万x3年	FW ブラノフ
ボイドリー	スコットランド	1亿640[illegible]万x2年	DMF プロミナー



星火画廊

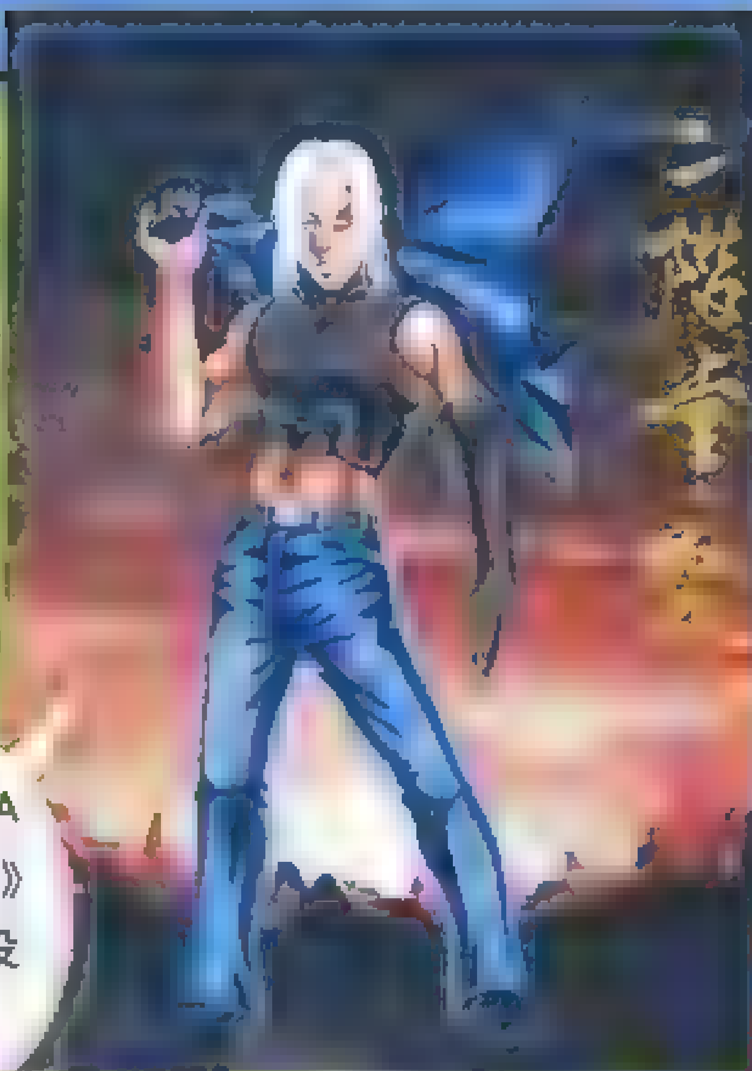
主持

这期收到江西的老朋友恐龙投的一张画稿.(就是右边的那张啦!)"烂就一个字,我只说一次。"本着读者"安全第一"的宗旨(巨伤眼睛!),我原本不打算将其登出的,但昨天下午截稿前我一不小心在画稿背面发现一行小字:"如紫枫大哥能刊登我这张《二阶堂红丸》的话,我将赠送P……一台。"什么什么?赶紧打个电话给他!那么这张画……其实恐龙兄画得不错嘛!背景相当有层次感,人物刻画也很有力度,其色调的大胆运用更是……(省略57个字)这张画肯定要登啦!

另外有玩友来信说"改版后的画廊排得太密了。""画稿太小了吧?""难看死了?"。这个,这个……因为时间与版面问题,这期大家暂且放我一马吧!下一期我一定争取"霸占"两页"地盘",并势必花十三倍的精力将画廊排得更好看!!!

近来编辑部兴起了"反恐"热。我呢,凭着玩《QUAKE》和《荣誉勋章》的一些经验,本来还想杀杀小恐,保保和平,谁知一上阵便被杀得片甲不留,跟马克思·佩恩学的那几招360度旋转翻滚动作根本就没用嘛!我看我还是到GBA《DOOM》上找点成就感吧!

另外,大家也看到我的新形象了吧,画得很不错哟!(自我陶醉完全版中)还舍不得花钱升级的缘故,我暂时听的还是松下RQ SX71型磁带机,老磁带《爱与生活·中文版》(BEYOND三人组)也不知是听了有几遍了,很喜欢其中《梦》里的一句:"虽然活在不同的天空,也拥有不同的面孔,但我们做着同一个梦。我和你都相信未来 用一身血汗去灌溉,盼望有一天看到花开……我相信,我能活得精彩!"



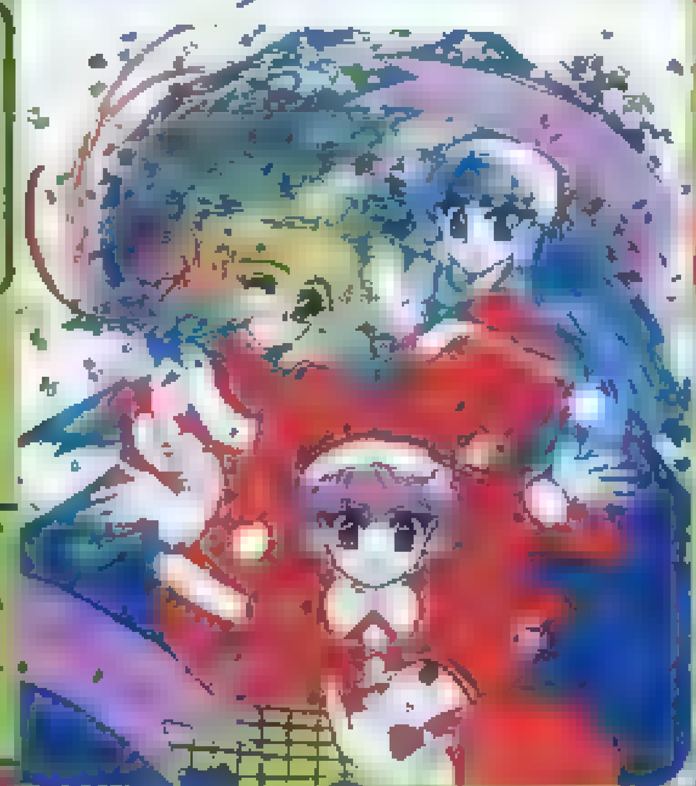
GBA《KOF》玩了没有?

画廊火热征稿中!



景德镇·沈耀文

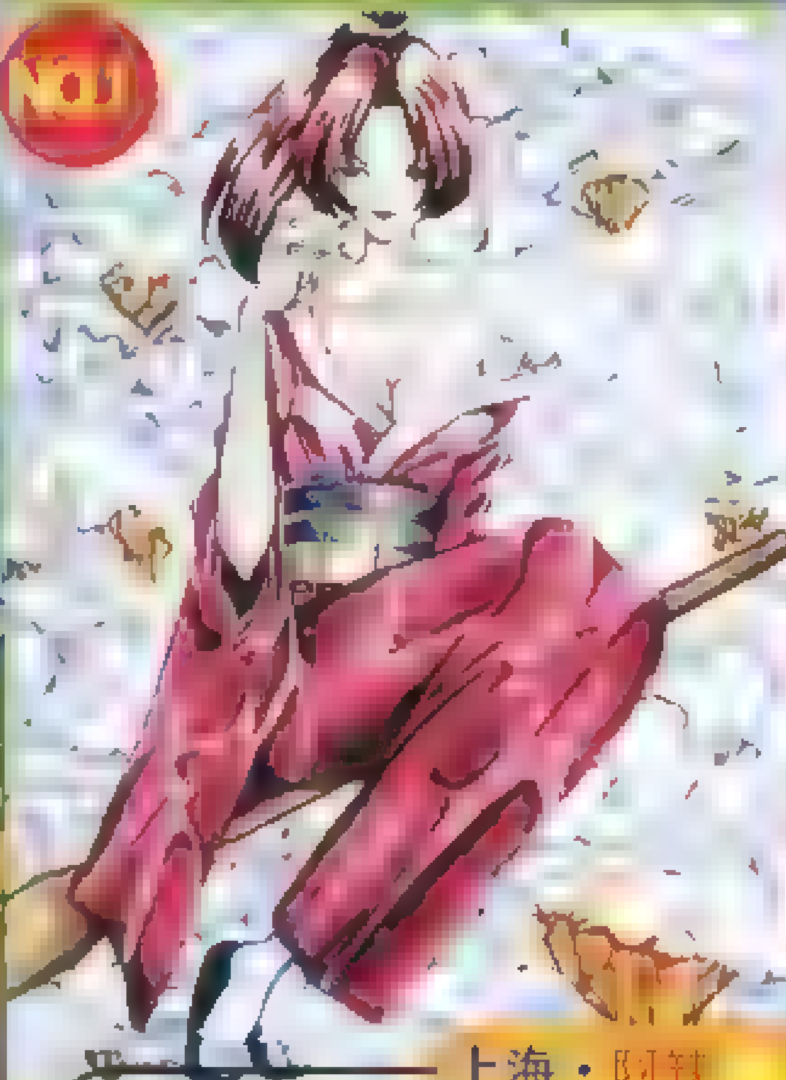
大喊一声"JOJO!"然后摆一个难度极高的弯腰动作,最后补上一句"能得这么难看也算是个人才!"。你画的一定是"小卫+JOJO+紫枫"吧?(自我陶醉完全版再版中)。



重庆·Chr… Sherry

圣诞快乐

借此祝愿所有一直"食用"着"油细鸡"的玩家,所有关心着画廊的玩家:圣诞快乐!新年快乐!(D·S友情推荐\^-^/)



上海·阿…

给你弄个NO.1不介意吧?不过我很想知道的是她究竟坐在什么地方上?"哈利·波特"版的舞吗?下次能否画一张我最喜欢的凡妮莎寄过来……



南宁·龙辉 new boy

不错,不错,画得很有创意。但为什么你要自称三阶堂红丸啊?就像有些人自称八物社九神庵一样。



有无兴趣画画阿健?现今和我一样还喜欢那种粗旷画风的画友有几个呢?(阿哒哒哒哒哒!……你还剩3秒……)

庄河·冯志

第一次见到有人用"mm"作标题的,用色很不错啦,统一的淡青色调给人一种很舒适的感觉呢。

mm 湛江·江卫忠



咸宁·凌风 笑傲江湖

你投的那6张稿都很漂亮,只可惜大部分都是临摹稿。像你这样的水平以后多练练原创稿应该进步更快呢!另,你小子竟然以为全宇宙无敌连马克思·佩恩都要退避三舍人称编辑部"THE ONE"的紫枫我是大婶?小子算你狠……(传来阵阵磨刀声)

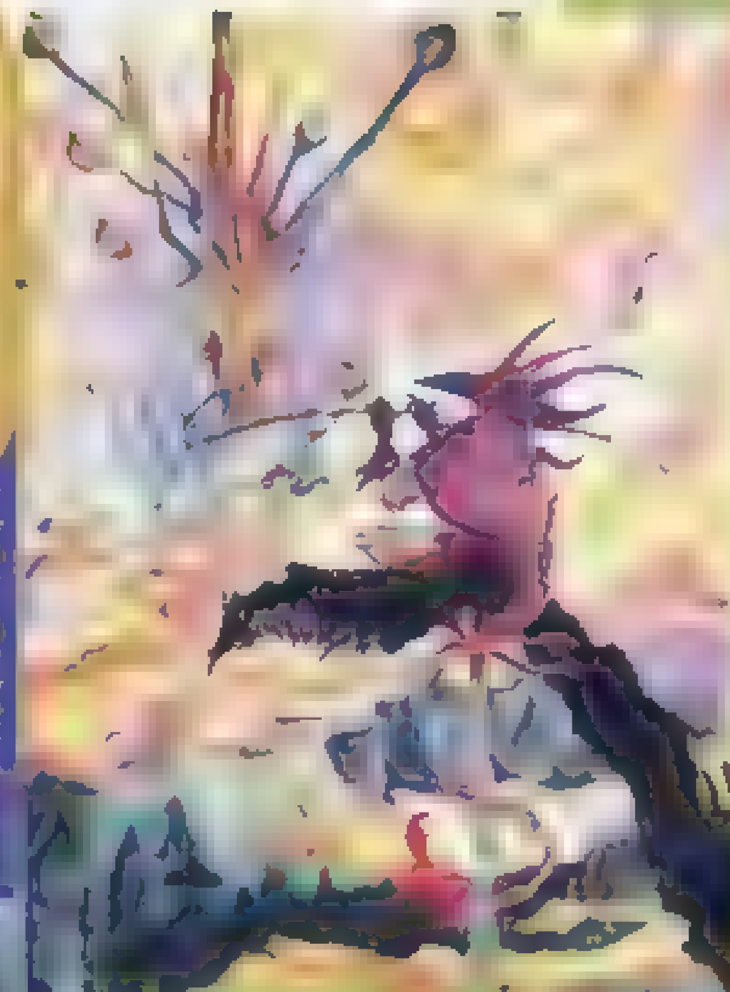


德州·戴明烁

其他稿一并收到,这么迟才登不会杀了我吧?作为补偿,下回投稿的话保证第一时间登出!(当然要好稿)

海龙·袁博 我的女神

很抱歉没有赶在你老爸生日前登出。另,我好像没有收到你和suzi的四格《FF X》啊?



南宁·潘志民 我与我的…

学天野喜孝的画风?事实上我对你的签名随笔画更感兴趣些——那两个男人的脸画得很酷。以后在画正规稿的时候请画得再细致些吧,多画画属于自己风味的东西。



南宁·周向新 无双

上色上得不错,就是头部有一点点变形。以后请多画一些游戏中的人物。



洛阳·… 肉包

昨晚刚看了"传说中的"《浪客追忆篇》,看了一会儿我就玩GBA《KOF》去了。最好看的动画片?对我来讲可能是《花木兰》吧。



最终幻想VII克劳德 攀枝花·许远

喜欢《JOJO》,喜欢《老人与Z》,喜欢张晓雨……怎么你的"不良嗜好"和我一模一样啊?(我有张晓雨的全部作品,最遗憾的就是他一直不出单行本。)不过和你有一点不同 我不是由贵迷。



路人 重庆·Hi…

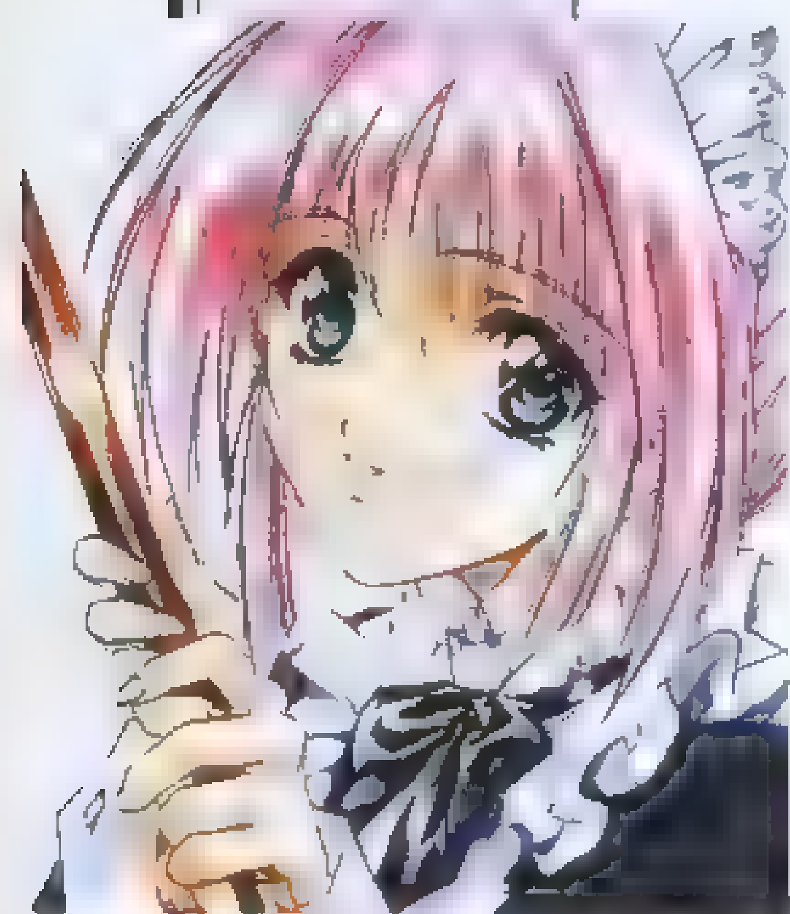
本期画得最漂亮的MM!我可是越看越喜欢呢!请多多投稿支持本廊啦!



景德镇·吴双 高达

看到你的信我才知道景德镇的"豆腐弄"是叫"斗富弄"。呵呵,[illegible]

预计近两期内将刊登以下几位玩友的画稿:[illegible]、临汾 M·K、雅安·琅琊、上海·[illegible]、哈尔滨·[illegible]、贵阳·[illegible] [illegible]。表明作者是女性的来稿其作者名将被打上红色。(紫枫个人猜测,如有误……哼哼)



终于换了新的形象，不知道大家是否能够接受，是不是比以前那个更易爽呢？HAHA，暂时随它去吧，毕竟栏目的内容才是最重要的。“游戏市场导航”一如既往地告诉玩家眼下最新的市场动态；连载特稿到这一期为止就全部结束了，虽然内容只是泛泛而谈，但也总算可见一斑吧，希望能够得到更多的反馈。号称最强游戏主机的XBOX即将登陆日本游戏市场，究竟在硬件性能上它具有什么得天独厚的优势呢？《走进XBOX（上）》这篇文章就会初步为大家探讨一下这个问题。

快到新年了，许多玩家都会在此时揣着手中为数不多的一点积蓄期盼能够买到一台称心如意的游戏机。从可以选择的种类上来讲，无非只有手掌机和家用游戏机两种。素有“手掌机王者”之称的GBA在本栏目中已经多次探讨了有关的购买建议，因此只要留心“游戏市场导航”的话便没有什么问题了。而眼下不论从国际市场还是国内市场而言，PS2都是家用游戏机的主流，下一期的特稿将详细阐述PS2的购买建议。



游戏市场导航

国内游戏机市场面对圣诞节、元旦、春节这三大玩家消费能力旺盛的节日，确实已经做好了充分的准备。也许2001年末至2002年初是继1997年末以来又一次可以载入国内游戏机市场发展历史的时段吧，同时也从现在开始，国内主流游戏机（包括手掌机和家用游戏机两类）将迈向新的层次，进行一次大换血，虽然可能历时会较长，但比起以前“一潭死水”的状况将确实有所改观。

同引言所介绍的一样，眼下热买的游戏机只有GBA和PS2。GBA因为年末有许多大作面市，并且类型比较丰富，因此不论阁下是爱好哪一类手掌机游戏，都能够在GBA上找到适合自己的游戏。这里对刚购买GBA的玩家提个醒，D版卡带采用电池记忆，对于耗时较长的RPG或SLG类游戏最好还是选择Z版卡带，因为花大价钱图的就是放心啊。另外下面推荐几种类型的游戏供想要购买GBA的玩家选择。RPG：《魔法假日》、《特鲁尼克大冒险2ADV》；SLG：《三国志》、《大战略ADV》；FTG：《铁拳ADV》、《KOF EX》；ACT：《索尼克ADV》、《马里奥ADV2》等等。

PS2因为香港行货已经如期发售，因此国内的PS2售价已经下降了不少。从我们收到的反馈信息来看，国内各大中城市里的PS2零售价多维持在2200元至2400元（SCPH-30000型原配置，非改机，行货SCPH-30006R型也相差不多）之间。这个价位对于早已等得不耐烦的一部分持币观望的玩家无疑具有很强的杀伤力，并且上期才向大家说明的行货不能改机的事实已经被“神通广大”的高手打破，行货一样可以玩D版。从实际使用效果来看，基本上差不多，对光头以及光头组件的伤害依然存在，并且引导的程序并没有被简化，完美D版眼下仍然是一部分玩家一厢情愿的想法而已。与主机形成鲜明对比的是Z版PS2游戏软件正被广大玩家所接受，他们认为与其花百余元购买自己都玩不过来的D版软件，不如花上数百元购买一款自己真正喜爱的游戏去玩，这样不论从游戏感受上还是对知识产权的尊重上都是利己利人的好事。因为行货PS2游戏软件对比同种的水货而言，在价格上具有优势，并且在水货主机和行货主机上都可以使用，再加上精美的中文说明书（夹在原版日文说明书内，碟片则与日版完全一样）和光碟使用说明书（中文），无疑将成为玩家新的消费亮点。此外在购买时一定要注意主机的质量，不要一味贪图便宜。

游戏CG制作大揭谜Vol.3

上两期向大家介绍的都是CG动画的宏观制作，这最后一期的连载所介绍的内容便是CG制作的细部技术，对此感兴趣的读者千万要留意了！

根据游戏厂商新力提供的资料，在其开发的游戏《THE GETAWAY》中部分交代游戏剧情发展的CG片段中，人物角色头部的多边形数目竟然高达4000个之多。而实际游戏进行期间的人物头部多边形数目则约为1500个左右，其中包括舌头、牙齿、眼睫毛以及头发等细微的部分。但究竟如何将这些死寂的多边形转化成活生生的人物面容呢？

游戏制作小组Team Soho所采用的解决方法是利用CG制作软件中的骨骼系统建立一个模拟人类面部肌肉活动的系统，这个骨骼系统的每一个关节其实分别对应着人类面部多块重要肌肉。制作这个系统牵涉非常复杂的过程，而且开发人员需要对面部各组肌肉之间的活动以及关系有充分的了解。

完成了整个面部系统之后，工作人员便需要为各种面部表情进行量化。例如将喜悦、悲伤、愤怒、恐惧、惊奇等各种面容设定为一系列的数值，每一种面容的数值均为0与10之间，开发人员只需要透过调节这些数值，便能够调合出千变万化的表情和面貌。

例如在一段对白里，开发人员可以在人物角色的对白的不同部分加入不同的表情值：“[Anger2.2]你留心听着，你要按照我所说的去做[Anger2.2;Smile2.7]，否则的话，情况将一发不可收拾[Anger0;Fear2.1]。”



↑《THE GETAWAY》是新力公司一款极具野心的游戏作品。游戏中除了真实的飞车场面之外，玩家所控制的角色还可以下车走动并与其他角色对话。

至于语音方面，其制作方法相差不多，但制作人员需要使用语言的各种语音（就英语而言至少有16种语音），并将这些语音加入游戏中的对话剧本中，配合准确的时间控制，便可以模拟出CG人物谈话的口形了。

Moore补充表示：“就面部表情技术而言，我们的技术距离一种能够实时做出面部反应的系统并不远，例如当你做些傻事时会大笑，当你发怒时它会表现恐惧的表情等。”



←《THE GETAWAY》中使用了1500个多边形制作而成的人物角色头部



一游戏制作小组Team Soho为了实现一个能够表达不同表情而设计的头部肌肉系统（这个肌肉系统在CG制作软件之内其实是一个骨骼系统）。

后记

虽然游戏制作人对追求视觉效果的热情导致部分玩家担忧他们忽略了游戏一个更为重要的元素——趣味性，最终只会令玩家再不能找到真正的TV GAME的乐趣。但无论如何，追求真实和高素质的影像似乎已经是不可逆转的趋势。现在的游戏业界正处于学习运用强大机能的游戏主机的阶段，期望经过这一段过渡期之后，游戏制作人能够制作更多在影像上出色同时具有趣味性的游戏作品。



↑在"Talking Head"系统中，将悲伤程度分别设定为0、10以及15时对人物面部所产生的变化。

←《THE GETAWAY》中人物的一些面部表情。

全文完

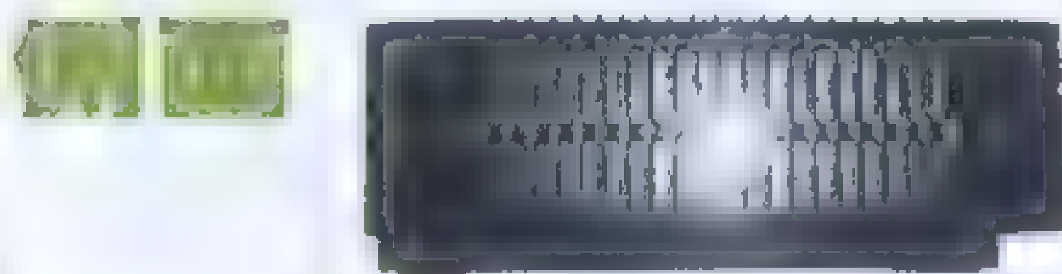
发烧烈火堂

走进XOBX（上）

XBOX已于去年11月15日在美国率先推出，预定于2月22日发售的日版XBOX也是箭在弦上。虽然很多人对微软以及XBOX都提出过各种各样的批评，但我们相信游戏主机的成败很大程度上均决定于在这部主机上的游戏作品是否有号召力，就连微软也认为XBOX在拥有高性能和易于开发的特性之外，最吸引人的一点就是XBOX将成为所有游戏开发制作人员心中理想的平台，让最出色的游戏都集结在XBOX上。

这篇编辑整理的文章将分为上下两篇：上篇主要介绍XBOX的硬件构造和基本技术数据；下篇对XBOX的菜单操作和输出方式将作具体阐述。对XBOX很感兴趣的玩家不妨仔细阅读一下这篇文章，在开阔视野的同时对将来购买日版XBOX也能起到一定的参考作用。

侧面



散热口：本身是减少电磁波干扰以及静电发散的铝制内壳，兼备了散热效果。

正面



A（DVD仓）：与PS2一样是弹出式DVD仓，但没有PS2那样防止光碟滑落的设计，因此无法纵置。

B（手柄插口）：主机上共有4个手柄插口，这些插口是经过特别设计的，使用了USB1.1规格。

C（电源开关）

D Eject键（复位键）

背面



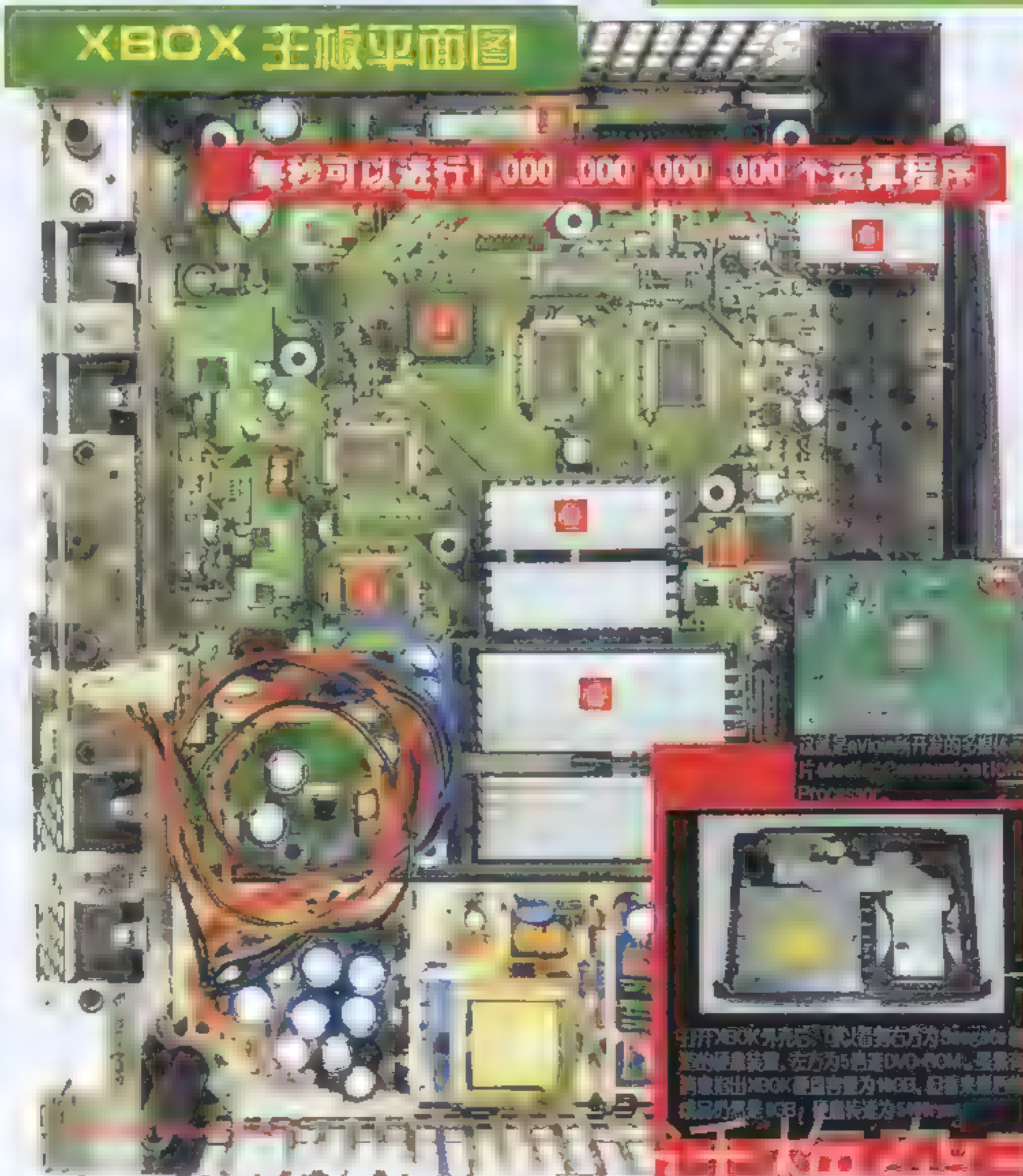
A（Ethernet插口）：根据微软指出这将是接驳宽频网络时所用的。

B（电源线插口）

C（AV线插口）：与其他主机一样，所有AV输出都是经由这个插口。

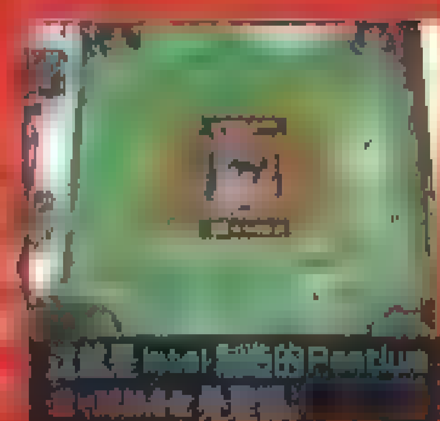
D（散热风扇）：同PS2的散热风扇差不多大小，绝对的低噪音。

XBOX主板平面图



XBOX主要组件介绍









XBOX机能完全鉴定

SPECIFICATION

新年快乐。

如上期所说，这一期将刊出罗严塔尔君与日本游戏店BOSS的对谈。唔……不废话了，往下看吧，推荐度：全年龄100%。(笑)

连载三 一个GAMEPLAYER的日本留学生活 (SPECIAL) 采访日本游戏店BOSS

文：罗严塔尔



这就是罗严塔尔采访的那家游戏店，站在中间的就是店主中村先生，两边的是在店里打工的大学生。左边的挂历很清楚地显示出采访的日期——11月29日，Snake' s DAY。正中央挂着的就是罗君一再提到的吉翁军大旗了。两边贴着的是当时还未发售的PS2游戏《杰克和达斯特 旧世界的遗产》以及《心跳回忆3》的大幅海报。三人背后的是整排整排的PS2正版游戏。在日本这样的游戏大国里，这样规模的店是非常普通的。

2001.11.29 手记

2001.11.29 是《MGS2》的发售日，日本京都这里的情况怎样呢?

大大小小的游戏店都在播《MGS2》的Demo，几块《MGS2》发售日的告示牌，除此之外，就好像什么也没有发生过一样……

表面现象而已！笔者临发售前一星期开始调查，无论繁华区、郊区；无论游戏店还是可以订游戏的24小时店，提前一个月已经全部预定满额。不声不响地，《MGS2》已经决定了在日本的成功!

不过对于笔者而言，没有看到日本FANS彻夜排队买游戏的场景还是挺遗憾的。^ ^

原本以为29日就会这样过去……29日一过，今年冬天就没有什么值得期待的游戏了吧。排队的照片没拍到，日本这里的游戏也玩不起，这个冬天怎么过啊。T_T

29日中午，终于——有家店子的老板肯接受我的采访了！现在稿子出来了，我才好意思告诉大家，我几乎被京都所有的游戏店拒绝了一遍。在日本如果没有记者证，去拉面摊拍张照片都不被允许，更何况采访了。29日中午，我去询问下午1点整MGS2正式发售时的情况会如何（1点到5点我有课），那个店长突然对我说“你不是要采访吗?”我一愣，点头，曙光：“那么要多长时间呢?”朝阳，我说短的话30分钟便可：“那么，您已经准备好的话，今晚6点好吧?”阳光灿烂！\^o^/

我一阵道谢后飞奔回宿舍，将采访工具准备好（麦克+同学的SONY MD，\省_钱/），下午上课，埋头于准备问题之中——中午说让晚上来采访，谁能这么快反应过来呢。我做了三大组问题，看情况如何，从20分钟到40分钟不等。

下午放学，中雨！看来Snake的确喜欢雨，到哪里都是水……冒雨赶过去，还不能进店！在角落里把头发擦干、衣服湿的一面翻到里面穿（两面穿的那种）……好辛苦。

我进去之后，发现里面不光有店长，还有那几名打工的大学生，我都认识（^ ^自从来京都我就经常来这里，就是我报告中的“那家郊区的大店”，有吉翁军旗的那家）。热情地打过招呼之后，马上进入正题，店长接受采访，店员在应付一群买《游戏王》卡片的小学生，《MGS2》音乐响遍整个店子，很有气氛啊。

2001.11.29 采访，不，聊天过程如下（的确很难称得上采访）：

途中笔者会加上一些解释和感想，浅薄之处敬请原谅。

笔者:(以下简称罗)请问现在可以开始了吗?

店长:咳……嗯。(咳了几声，很正式的样子。^ ^事先和他说好要做成聊天的形式的，可日本人好认真啊。)

罗:呃，对了，请问店长应该怎么称呼呢。

店长：中村。

罗：中——村（写下来）。中村先生，首先要感谢您接受我的采访。

（日本人称呼对方，后面要加“さん”，其实没有什么实意，但中文要翻译成先生）

中村：啊，这是我的荣幸。

（大家笑。因为，此时电视里《MGS2》的Demo中传出一声Snake的巨吼^_^b……同是铁杆儿Fans的我们，距离无形中拉近许多，随着以后进入状态，中村更是谈笑风生，毫无在接受采访之意。）

罗:嗯……首先我想询问一下游戏机平台的问题。日本人一般从多大开始打游戏呢?

中村:一般来说是从7~8岁开始吧。不过现在呢，从5岁不到就开始玩的也是很多呢!

（5岁……让我回忆一下当时我在干什么>_< ）

罗:那么中村呢?

中村：我啊……1984年吧，是的，1984年，我记得很清楚。

（我开始怀疑1984年的游戏是什么样子）

罗:在日本的小学生之中——比如说他们（我指着那群正在热战《游戏王》的小学生），最有人气的机种是?

中村：PS2呢。

罗：?！PS2? 连这么小的孩子也喜欢PS2?

中村：按拥有量算，第一是PS，第二是GB，第三是PS2。但按现在的人气来算，还是PS2吧。

罗：更新速度很快啊。

中村：（笑）是啊，家长买来玩，他们也就顺理成章地开始玩了。当然，比如像现在的《MGS2》这样的游戏他们是不玩的，还是些……《啪啦啪啦啪》、《噗呦噗呦》、《CHU CHU火箭》之类的吧，低龄向的，可以和妈妈一起玩。

罗：原来如此。（我忘了日本主妇是很大的主机消费群的这个事实了）呢，中村您对任天堂的感觉怎样呢。

中村:任天堂……非常好的公司啊！我个人认为比SONY好上很多呢!

罗:比SONY更好呢，在中国……玩家一般都是认为任氏的游戏风格非常低龄化……

中村：是的！在日本也差不多。

怎么说呢，SONY制作的游戏，具有很浓的商业气息……好玩是不假，不过总给人一种以钱为中心的样子。而任天堂在这方面就好上很多，开发了许多有趣的游戏，给人的感觉很亲切啊。

罗：就是——任天堂为玩家带来了乐趣?

中村：对！就是这个意思。任天堂为人带来很多快乐。SONY呢……

罗：SONY?

中村:SONY的游戏，不得不买啊！（大笑）像《最终幻想》和《MGS2》这样的游戏，非买不可。

（——这就是普通的日本玩家眼中的任天堂和索尼。与我们中国玩家眼中——或者说是舆论中的任天堂和索尼大相径庭。任氏的经营策略古板与否日本玩家是不关心的，他们只看中游戏，因为他们玩的是游戏而不是游戏公司。）

罗:呃，GBA这类掌机，在日本相当受欢迎啊。（废话）

中村:嗯！是的，随时都可以玩，比如躺在床上，或者在煮饭时。（笑）

（掌机在日本——掌机以及手机在日本年轻人中简直是生活的一部分，专门为掌机和手机写一篇长篇报道都不为过。比如我住的宿舍附近的龙谷大学，进进出出校门的学生不是在摆弄MD就是在玩手机或者玩GBA，没有空着手走路的。当然，日本的手机要先进得多，比如我买的这种免费赠送的手机，4CMX3CM的液晶屏幕，16位色的发色数，16位PCM音源、分辨率和CPU，跑个FC的游戏小菜一碟。我们几乎可以说，如果不把手机游戏算上，那么日本的游戏业就是不完整的。）

罗：GBA和WSC，还是GBA占优呢。

中村：没有意外啊。（やぱりGBAですね）

罗：WSC的贩卖状况呢?

中村：想玩FF而购买WSC的占绝大多数吧，除此之外WSC也没有什么可以玩的啊。

罗：（笑）只为了FF呢！

中村:差不多啦，再加上高达游戏的素质一般，只能这样了。

罗：……（准备转移话题）

在中国，世嘉的游戏非常有人气，比如《SONIC》、《VR战士》等等，有大批忠实的Fans，在日本，世嘉受欢迎吗?

中：嗯……DC——现在在日本已经快没有了呢。在很短的时间之内卖出了很多，以后就慢慢没有人买了。现在，DC停产啦，世嘉也只做游戏了。世嘉的游戏在日本很受欢迎，不过硬件嘛……（停了一下）可以说是很差劲啦！（笑）

（PS:要知道，日本人的说话方式决定了一般情况下不会直接了当地否定什么的，除非……）

罗：嗯，不过既然游戏这么受欢迎，为什么游戏主机不如PS受欢迎呢。

中村：新游戏推出是要打广告的，这是决定胜负的因素吧——我每天看些电玩杂志，对我的影响可能不多，但对大多数人，比如上班族，主妇等等，是至关重要的。在这方面SONY非常成功，那句"所有游戏都在这里集结"的广告效果非常好，而且新游戏的广告也很炫，让大家都想去玩。但是世嘉……不很在行的样子。

罗：比如只放游戏的Demo——

中村：嗯，很古老的那种，上来就是游戏，普通人没什么感觉。

罗：与游戏本身有关吗？（抛出游戏风格的话题）

中村：也许吧。世嘉的游戏本身也许不适合做广告，不玩觉不出有意思啊。而且世嘉的家用游戏总是些挺"深"的，要费很多时间。一些人玩着玩着就没耐心了。

罗：世嘉的SONIC，CAPCOM的ROCKMAN，任天堂的马里奥，最受欢迎的是？（PS，白痴级的问题，只是想测试一下日本玩家的反映）

中村：（拖着长腔）当——然是马里奥了！！在日本还能找出不知道马里奥的人吗？！马里奥太可怕了！！（大笑）

罗：中村好像很喜欢世嘉的游戏呢。

中村：（相当自豪地）当然，CORE-USER嘛……像"《SONIC》系列"，包括GAME GEAR上的，我全通关了。

罗：最喜欢？

中村：MD上的第一作吧，很棒的速度感啊。

罗：相比之下，马里奥需要慢慢来，跳来跳去的。

中村：对啊，所以这么说，马里奥女性和小孩子都能玩，更普及呢——当然我个人是喜欢SONIC的。

罗：中村是铁杆高达迷呢。（中村两眼立即放光）DC的《0079》手感不错啊，那种MS的重量感。

中村：啊……吉姆的性能像垃圾一样啊！

——听到这句话，店里的人包括正在买MGS2的顾客顿时哄堂大笑，不知不觉中气氛早已完全放开，毕竟是Fans，有共同的东西嘛！

罗：关于XBOX，我想问几个问题。

中村：嗯，明年在日本发售。

罗：是的，在美国本土已经发行了。还有《DOA3》这样的热作。

中村：是呀，我是很期待的。

罗：XBOX的机能相当强劲——日本的Gamers——比如您，认为XBOX能在日本胜出吗？

中村：嗯……是……会——失败的吧！（CHECKPOINT！虽然字面上看不出来，但从当时的会话来看，他已经非常肯定了！）

当然是主机卖的多的能赢啦，这么贵的主机，如果没有好的软件是卖不出多少的。

罗：嗯，的确如此。但微软有的是钱，实在不行，用海一样的钱打败SONY，再开始赚钱也是有可能的吧。（说白了就是砸钱战术，只是我用日语表达不出来而已）

中村：是的。

（CHECK POINT！我个人认为这次采访最有价值的一部分）

但是我们还是不会买XBOX。

现在的PS2有超过250款软件，PS上有超过4800款软件，这些都可以用PS2玩，而XBOX只有十几款可以玩，大家当然选PS2的说。（个性化的翻译^ ^）

（即，XBOX在日本已经决定了商战中的劣势。而下面这段出自一个最普通的日本GAMER口中的话则直接将襁褓中的日本XBOX送上了绞刑架。）

而且，日本也有自己的游戏啊。

罗：（有些不解，转移话题）美国的游戏在日本吃得开吗？

中村：日本人对欧美的游戏，特别称作为"洋ゲー"。一般是不会去玩的吧。哈哈，"洋ゲー""洋ゲー"这样称呼，你听听这种发音就知道了吧。（笑）即使有好玩的游戏，也一般不会去玩啊！

罗：哦，这样啊，我明白了。

（唐僧状：我明白了，你们明白了吗？——就是日本玩家先天从骨子里排斥欧美游戏！像《QⅢ》、《博德》这种Gamers的必修科目，日本人也知道好玩——就是不玩！后来与龙谷大学的大学生聊起游戏，他们也是这样对我说的！正是这种从精神上的抵触态度，才使欧美游戏很难在日本玩家中找到自己的位置，而我们印象之中的中西文化上的差异，只是起很小一部分作用吧，最明显的例子便是我们中国玩家，在游戏的选择上，与日本玩家截然不同。的确，日本号称是最容易吸收其他国家先进成果、先进文化的亚洲最西方化的国家，但在日本人的生活之中，鞠躬、榻榻米、敬语、茶道，这些反映出民族思想的东西是没有变化的，大和民族事实上是一个相当保守且传统的民族吧，身着夹克头染黄发，但他们的思想还是出于江户时代。）

罗：《Diablo2》呢？（我知道这个在日本很流行。）

中村：《D2》是个特例呢，也许玩《D2》的比玩《PSO》的都多呢，很好玩的Network游戏啊！欧美的游戏，大部分充斥暴力、出血、虐待之类的，有好的故事情节的还是少啊，洋ゲー。（笑）

罗：（强作笑颜）是啊是啊，的确，像《QⅢ》。

（事实上，PC Game的内涵在某种意义上说应该比TV Game更有深度吧，比如《冰风溪谷》《英雄无敌N》《博得之门N》等等，从文化底蕴上说，TV玩家熟知的D系列根本不上数。可能是日本政府过于限制外国软件的缘故，精品作流入日本的还是有限，日本人对欧美游戏的印象还是锁定在《Doom》、《Quake》、《Diablo》上，体现AD&D文化底蕴的游戏，还是少很多，可以说日本玩家在这方面先天不足）

（又注：11月10日，《盟军敢死队Ⅱ》登陆日本，掀起购买狂潮，这是令人欣慰的事情）

罗：《DOA3》，中村很期待吧。

中村：是啊，大期待！格斗系统和画面都太棒了。

罗：（笑）您是为了游戏本身玩这个游戏吗？（——别有用心地，嘿嘿）

中村：（立即明白了，大笑）系统和女孩子，我哪一样都喜欢！瞳很漂亮呢！

罗：相比之下，中村喜欢NAMCO的游戏吗？

中村：喜欢喜欢，《铁拳》、《RR》……还有《AC》，很激烈的风格。

罗：NAMCO的《铁拳》和世嘉的《VR》，日本玩家更喜欢哪一个呢？

中村：《VR》（很肯定地）。《TK》适合在家里玩吧，但真正想打格斗游戏，还是非去街机厅打《VF》不可的。

罗：原来如此。

（知道了吧，《V↔F》这个吃币怪物。我在大阪的游戏厅见过中年人打《VF》，但没见过非青年人在玩《TK》）

罗：呃，下面是针对游戏软件的几个问题，时间允许吗？（不知不觉，半小时已过）

中村：没有关系、没有关系的。

罗：今天是《MGS2》发售的日子，您喜欢"《MGS》系列"吗？

中村：还用问，当然，MGS fan。《MGS2》，计划今晚就回去玩。

罗：MGS吸引人的地方是哪一方面呢——比如，是人物，还是剧情，又或者是系统、世界设定等等？

中村：都非常好啊……不过还是剧情最吸引人。玩了PS上的作品后让人回忆起FC上的作品，现在又想知道以后发生些什么事情，所以玩到新作会很激动。

罗：系统呢？

中村：很出色，仅次于剧情吧。还有这一次的音乐也很棒……人设一直都是我喜欢的……

罗：这么说哪一方面都很喜欢啊。

中村：因为非常喜欢。（大笑）

罗：今天，贵店《MGS2》的出货量大约是？

中村：差不多有150份吧，从1点正式发售开始。

罗：这种数量的软件，很常见吗？

中村：哎呀，现在这几年已经不常见了。像今天，怎么说呢，人们一般都是中午、下班时间来买，很集中的，如果（店员）手脚一慢，估计就要排队了。卖得很好。

罗：我个人很喜欢《MGS》那种写实风格的世界观设定，比如那些武器，都是现实中的。

中村：是啊！现在世界上到处都能看到AK啊！（全店大笑）

罗：《CS》里的AK也很棒啊。

中村：C……S？

罗：《Halflife》，听说过吗？（中村点头）这是它的一个版本，一个引擎写的程序，现在很流行呢。

中村：里面有AK吗？哪天一定找来玩玩。（看来这家伙当匪当定了，而我正是"反恐精英"，嘿嘿嘿，哪天有机会非用M16暴死他）

罗："《天诛》系列"以及"《MGS》系列"，与传统的——如CAPCOM的动作游戏，在日本现在更流行哪一个呢？（接近于废话但想听听他的意见）

中村：在家用机市场，本格派的动作游戏已经几乎卖不出去了吧！还是像《天诛》这样的游戏人气一些……街机嘛，玩格斗游戏的多一点，纯动作游戏很少了。

罗：RPG——（等我还没说完）

中村：主要玩这个。（朝我笑）

罗：在中国，有人气的RPG，不光是"《FF》系列"，同厂的《异度装甲》也是很受欢迎啊。

中村：嗯嗯嗯，在日本也是啊，很美的故事啊。我玩了好几遍。

罗：在日本是什么情况呢，受欢迎的RPG是？

中村：《FF》和《勇者斗恶龙》吧。

罗：呃——《DQ》的画面效果比《FF》差上很多呢，为什么在日本这么有人气呢？

中村：画《七龙珠》、《阿拉蕾》等作品的漫画家，鸟山明知道吧？

罗：是的。

中村：《DQ》是他做的人设呢。

（知道吗？这是《DQ》热卖十几年的关键所在，让我大跌眼镜）

还有就是，"《DQ》系列"……这么说吧，《FF》的故事很深，而《DQ》理解起来很容易，小孩子也能玩，女孩子也很喜欢这种人物设定——比如，在《DQ》里无论何时都很明白应该往哪里走，去做什么事情，大家都能玩。LI-USER，明白吧？（我点头，在日本，LIGHT USER缩写成LI-USER）LI-USER当然比CORE USER多得多，就这样，《DQ》就理所当然的卖出去很多了。

罗：原来如此，因为《DQ》很简单呢。

就SQUARE这个公司来说，最著名的作品是？

中村：《FF V》和……《VII》吧。

罗：！？《FF VIII》也卖出很多吧。

中村：是啊……不过卖出去后……也就那么着了吧，过后就没有什么评价了。（笑）还是《VI》和《VII》来的好。

罗：为什么呢？

（CHECKPOINT！日本玩家眼中玩《FF》的动机！《FF VIII》卖得多的原因！）

中村：嗯——（想了一段时间）

其实买《FF》的人从一开始就固定下来了，玩了1代，当然会买2代了，然后是3、4、5，再往后是6，PS出现之后是7，再接着玩下去。很自然玩家就自动往下买了，而且购买的人只会多不会少，就这样，《FF》就变成最棒的RPG之一了。但像《FF VIII》——有时间的玩家是一代代顺着玩下来的，遇到很忙的人，或者说不会为游戏花很多时间的那种，大部分都去直接买《FF VIII》来玩啦——人物和CG很漂亮，COOL。（笑）而真正喜欢《FF》的人——水晶？这个你知道吧，クリスタル？

罗：哦，知道，《FF》的水晶。

中村：《FF》从一代开始，一切都是以"水晶"为这个系列的传说的起源，无论是初代还是以后出现的《VI》，都是围绕着《FF》世界中"水晶"的存在而发展故事的，在购买《FF》的人群中，为了"水晶"而买《FF》来玩的人占了相当比例呢！甚至故事、人物和其他因素都变成了次要，最重要的就是想追寻水晶的踪迹，《FF》每一代都换，所以不存在人物的命运是否值得关注的问题，而水晶是不变的，水晶在这一代有什么表现、起到什么作用才是购买者最想知道的问题。

罗：？！简单一些说，就是为了"水晶"，而玩《FF》吗？

中村：对！就是那个意思。

（当时我听到这段话真是惊诧莫名——谁能想到日本玩家以水晶作为购买动力呢，从这里也明确了为什么《FF VIII》在日本的玩家里也引不起共鸣——甚至是有些排斥意味的原因：没有贯穿《FF》全系列的"水晶"。《FF VIII》之所以在日本卖了这么多，老实说，全是托非传统Fans的福，不知道水晶的概念，是当作游戏而不是当作"《FF》系列"的一作来玩的，虽然很喜欢《FF VIII》，但好像即使在日本，也没有将《FF VIII》归为"《FF》系列"之中的意思呢）

罗：嗯……《FF IX》里水晶又回来了。

中村：是啊，还好。（天哪，他竟然用这个词）

罗：像《浪漫沙加》这种高自由度的游戏，日本玩家喜欢吗？

中村：常玩游戏的人当然是很喜欢的。玩游戏玩久了，就会觉得游戏总是彼此间很相像的感觉，都要完成任务，都要升级，都要和谁谁谁对话等等，会有厌烦的感觉。Fans要求SQUARE，不，不光是S厂，玩家要求厂商们做些有趣的游戏，这种什么东西都可以按照自己喜欢的顺序来的游戏就产生了，没有理由不受欢迎啊。

罗：为了自由呢。

中村：嗯嗯，自由。再加上洋ゲー我们不太玩，日本就出了很多这样的游戏。

罗：呃，接下来是AVG……《生化危机》、《鬼泣》、《鬼武者》等等，您觉得CAPCOM公司的作品怎么样？

中村：CAPCOM呢……《生化危机》是这种类型游戏的第一作，我是从1代开始玩的，当时来看，剧情和画面都很刺激，那种被惊吓的感觉很新鲜，然后一代一代不断玩下去，不知不觉间就把同种类型的游戏都玩了啊！（笑）而且话说回来，CAPCOM很擅长做这种游戏。

罗：《鬼武者》和《鬼泣》的制作理念几乎没有什么太大的差别，您认为哪一作更吸引人呢。

中村：很难的问题啊——《鬼武者》是一般玩家向的，加上偶像效应，很多女孩子也来买这个游戏，大家都在玩。《鬼泣》是男性向的游戏吧，出血，暴力，以及吸引人的（？！）怪物。

罗：会在美国很卖座啊。

中村：差不多啦。游戏本身素质很好。

罗：啊，说到CAPCOM差点忘记重要的问题，CAPCOM的FTG和SNK的，您能说一下手感上的区别吗？以及一 在日本更流行哪一个呢？

中村：首先是人物设定啦，比如在《街头霸王》里，绝对找不出舞或者八神这样的人物。然后……系统……打个比方吧，《街》就像《VR》一样，相对的《KOF》就是铁拳了。各有千秋吧。

罗：日本玩家认为哪一个更好呢。

中村：大家都是SNK呢！（笑）连续技很爽啊！

罗：唉，SNK已经倒闭了，很遗憾。

中村：是啊是啊，大家都在打SNK的游戏呢……（的确显出很惋惜之意）

罗：呃，《侍魂III 斩红郎无双剑》这一作的音乐相当棒，我一直在找这张CD，但很遗憾，到处都没有卖的。

中村：《斩红郎》！大家都在找，不只是你呢，我也找得很辛苦。硬件退出市场之后，软件也就慢慢没的卖了，很寂寞啊。

罗：《生化危机》和《寂静岭》同为AVG类的游戏，但却是完全不同的两种风格，您对《寂静岭》的感觉是？

中村：玩的时候心情不好，压抑、沉闷、像做噩梦一般。

罗：真正的恐怖。

中村：对，我从心里感到恐惧，这是玩《生化》感觉不到的，那种时空切换时的敲击声简直逼得我发疯，这可是玩游戏时不常有的感觉。反正——对了，你是一个人玩的吗？

罗：我？两个人，自始至终。

中村：（笑）看来你不如我行啊，我是一个人玩完1和2的。不过真的不想再玩第二遍了，非常可怕啊。

罗：其实说是不玩还是会被它吸引，再玩几遍吧！

中村：（笑）差不多啦，每个人都是这个样子。

罗：《寂静岭》卖得不如《生化》多的样子。（废话）

中村：这样男性向的游戏，女性玩家和小孩子是不玩的，再加上过于阴暗，买的人不会多。《生》是因为名气和故事的缘故卖得多，算是个特例吧。

罗：谢谢。

最后一部分是关于STG的问题，然后——如果有时间我们就来讨论一下高达的问题，如果没有时间就结束。

中村：啊，绝对没问题！高达嘛，当然有时间了！

罗：（笑）OK。

现在的STG游戏，3D的占压倒性数量呢。

中村：但是在日本真正有人气的还是2D。

罗：？2D？！

中村：在CORE USER之中几乎全是玩2D的，玩3D的几乎没有吧。当然了，3DSTG我是玩了许多的说。

罗：2D在日本这么受欢迎，那为什么近几年产量很少的样子？

中村：哎……其实STG这种类型的游戏就决定了肯定是CORE USER玩的，一般人不会去玩STG，所以，即使做出来也卖不了太多。像2D的《GunBird》、3D的《武装鹫狮》（ps，题外话，大家常常把"鹫狮"说成"雄狮"是不对的，英文的解释是"狮鹫"，例子详见《英雄无敌》的"皇家狮鹫"），都是超一流的游戏，但买的人很少，厂商就不愿意做喽。

罗：对最近的两款3DSTG，《AC》和《武装3》，感觉分别是？

中村：我是绝对的SS《武装2》的Fans——"3"真是有失水准啊！完全比不上2代，唉！（天哪，他在捶胸顿足呢）至于《AC3》，《FAMI通》的评价很高，但卖的少啊，也就是和《武装3》差不多的数量。

罗：中村非常喜欢《武装2》呢，看来。

中村：《武装2》真是超级棒的游戏！非常棒的感觉！确实很好！哎呀，那种感觉到目前为止没找到过第二次！（摆出HI-MACS机器人的Pose）这样驰骋战场，巨酷的说！（中村连喊"うまい！""うまい！"，很激动啊）

罗：哈哈，中村很喜欢硬派的机器人呢。

嗯……SPG，在日本的情况怎么样呢。

（CHECKPOINT：我在说出"SPG"这个词的时候中村不由自主地念出"WE"这个名词来！）

中村：很有人气。足球——比如《WE》，还有棒球、赛马、网球等等，很受欢迎。

罗：《FIFA》和——

中村：《FIFA》呀……真的是很美，但AI也太……至少和《WE》没法比吧！这么说吧，《WE》是懂足球的人做的游戏，《FIFA》嘛只是一般的程序员编的而已。（没等我说完，就明白我的意思）

罗：PS2的《WE5》卖得很好吧。

中村：非常不错！少数几个热卖的作品之一！

罗：我很喜欢DC的《VR网球》，常常一玩就是六七个小时呢，忘记了时间。体育游戏真的很好玩。

中村：（笑）是啊，那个游戏。操作很简单，我也是一玩就是很长时间。

罗：日本最受欢迎的体育游戏类型是？

中村：足球。比棒球更受欢迎。

罗：原来如此。还是足球第一位。

中村：世界上都是这样啊。

罗：（准备做个结尾）

日本玩家，口味非常广泛呢，从《噗呦噗呦》到《FF》，几乎所有的游戏都玩啊！

中村：对，从20岁到30岁这个年龄段，所有的游戏类型、所有厂商的游戏都会去玩！仔细想来，也蛮可怕的吧！（笑）

罗：30岁的人也玩《噗呦噗呦火箭》？

中村：玩！比如说我。（原来中村30喽）当然自己一个人的时候是不玩的，大家要一起玩的时候，才打这种游戏。很有趣。

罗：日本的柏青哥游戏常常热卖。

中村：是啊，和外边柏青哥店里的机子一样，在游戏机上练，就不用浪费钱了啊。然后技术变高后，再去店里玩。

（解释：在日本，柏青哥店和正规游戏厅的比例是10：1。柏青哥在日本有演变成与茶道、花道并列的"柏青哥道"的趋势，足见其影响之大，甚至出现了职业玩家，凭这个吃饭，每天"工作"8小时风雨无阻，听说老手一个月能赚25万日元）

罗：日本人，玩游戏的能占到多少呢。

中村：呵呵——怎么说呢，如果算上手机游戏，是100%吧！

罗：惊人的人气度。没想到游戏在日本如此普及啊。

中村：（笑）是啊，比电视更受欢迎。

罗：呃，下面是高达的一点问题，时间允许吗？（此时已经进行了56分钟）

中村从哪时候开始玩高达的呢。

中村：从小学二年级吧。

罗：？！

中村：8岁开始吧，21年前，一直到现在。

罗：……从8岁开始一直持续了21年吗？

中村：是呀，从《0079》算起，我收集了所有MS的模型，看了所有《高达》的动画，一点都不少。

罗：？！但是，如您所说，您在8岁时……比如《0079》，失礼地问一下，那个时候您看得懂吗？

中村：看不懂。（很肯定地）

剧情和里面包含的东西是当然看不懂的，但MS，还是喜欢啊！（大笑）脑子里光知道"Gundam、Zaku！"，看热闹吧！

罗：像您这样的资深Fan应该有很多吧！

中村：嗯——40%的日本男性吧！都是喜欢高达的。

罗：为什么高达这么受欢迎呢，在日本？

中村：就像我刚才说的，从小学生开始喜欢上高达的很多。小学生时代，只是喜欢MS而已，觉得有趣，就这样，喜欢上高达；当长大之后，便会明白高达里面除了MS之外还包含着许多的东西，便更加有兴趣啦！高达的好处便在于什么年龄的人都能看，而且可以一直看下去。

罗：是的，如您所说，在中国的情形也差不多。（中村听到后很欣喜）

您认为目前的高达动画中最成功的是哪一部？

中村：还是《0079》吧！之后《Z》、《ZZ》等等作品产生，First Gundam还是最好的吧，一年战争的地位是无法被取代的。以后的《0080》、《0083》等作品，还是《0079》的延续。当然别的作品也很喜欢，但感觉最棒的还是《0079》！

罗：我认为比较出色的还有《0083》和《08MS》。

中村：嗯，是啊，阿纳贝尔·卡多，还有劳列斯。

罗：《08MS》也是一年战争，但风格清新很多。

中村：我很喜欢《08MS》，看着看着心情就开朗起来！

罗：联邦的阿姆罗和吉翁的夏亚，您认为哪一位比较强呢。

中村：（毫不犹豫）夏亚。

作为一个人而不是单单作为一个机师，还是夏亚占优。

罗：同感！

整个高达系列，中村最喜欢的机体设定是？

中村："洛弗"吧……，是的，就是它了。（ps，我一开始没听懂他的发音，听成了"洛弗"）

罗：……？07老虎？（我指着柜台上那个MG版的MS07）

中村：不不不，不是那个……（给我在纸上画）

罗：啊！明白了，ASM03哪。（天哪，怎样的审美标准-_-bbb）

中村：噢，很厉害啊，型号也背过了。

罗：我呢……还是觉得MS07老虎和居勒·德卡比较棒呢。

中村：嗯——是啊，这两个机体在日本也是非常有人气。

罗：最成功的设定是，我是说最成功的，抛开个人的感情因素？

中村：v高达吧。

罗：（补充）以及沙扎比吧。

中村：哈哈，看来在哪里看法都一样吧！（笑）

罗：尤其是老虎的设定呢！堂堂正正的与敌人格斗。

中村：非常棒的MS！《08MS》里的超级老虎，神话一般啊。

罗：劳列斯·博柯德。

中村：那个人很火啊！非常火！（日语是"あつい"，字面意思是"热"，但实意与Cool相近，但笔者还是认为直译比较好）那句"爱娜小姐，不能与您合流了，因为我已经找到了葬身之地！！"，没有不知道的！够火的人，很利害！呵呵，简直是吉翁的象征啊！

罗：（注意到那几个MG版高达模型的涂装）中村的涂装手法相当高明啊！（的确，几乎可以和专业人士相媲美，简直看不出机体上的破绽，相当高的手法呢）

中村：嗯，我可是非常高明的哦。（无比自满状）话说回来，你怎么样？

罗：我吗。（问到点子上了）我的得意之作是"黑沙扎比"。全身涂黑，只剩下眼睛是红色。

中村：噢……很酷的说，能想象得到！

罗：Wing Zero那个机体呢？

中村：嗯，像神话一样！很棒。PC版本的Wing Zero没得说。

罗：故事呢……

中村：故事嘛……也就那么样了吧！

（二人大笑）

罗：最后想问您的，高达中最吸引人的是？

中村：还应该是剧情吧。特别是"正义"。联邦有联邦的正义，吉翁有吉翁的正义，这个问题可以永远争论下去、思考下去——小孩子和大人都能从高达中找到乐趣吧。

罗：对了对了，（唉，想结尾都不忍心啊^^，遇到这样的Fans）在日本哪一方更有人气一些呢。

中村：当然是——（欲言又止，转而冒出一句）Zick Zion！当然是啦！

（正巧中村站在那面巨幅的军旗下方，突然这么一句，全店大笑）

罗：好了，我问完了。

今天的采访，真的是非常感谢中村先生！

中村：不敢当不敢当。

罗：谢谢。

后记：就在这种笑声不断的气氛下，伴随着《MGS2》那气势恢宏的音乐，我度过了令我惊喜和欣慰的70分钟。我惊喜，是因为这次采访到了这是我意想不到的成功——单算采访时间就比原来超出了一倍！而我的欣慰，则是发自一个A.C.G爱好者内心的感受。语言在采访中早已不存在障碍，因为有些东西——有些虽然身在不同国度却同样爱着的东西：游戏，动漫。当我们之间的交流因为语言而彼此不能理解时，常常是几个"Sonic""SAZABI""SNK"这样的单词便换来彼此间的默契！

此次采访的对象是个最普通的游戏小卖店的老板，说白了，就是和我们一模一样的游戏爱好者，最最普通的人。不同于权威的业界预测者，不同于资深的游戏制作人，就是那么一个平凡的、爱游戏的同龄人，我想恰恰是这个人群决定着游戏界的命运吧。

日本玩家的许多观点和看法有时和我们的玩家所想的大相径庭。坦白地说，我这次采访准备的问题不是什么具有很高水准的问题，但我阅读一遍自己的文字才发现，其实这些看似没有价值甚至是无聊的问题，恰好能把中日玩家观点上的差别体现出来吧。无论怎样，即使笔者的笔力非常差劲，我还是把这篇文字送上来，希望能对大家了解日本Fans的想法和观点有些帮助。这，就是最普通的、与你我一样的日本Gamer……



理　解



最近总是喜欢读一些比较深奥的有关心理学的书籍，虽然很难讲自己究竟看懂了多少，但相信哪怕只是理解了其中的某一句话，也会不由自主地产生强烈的共鸣吧。说到自己的心理趋向嘛，弗洛伊德的著作应该更适合我吧，因为能够理解他的某些观点，所以可以在烦躁的时候整理一下思绪，这也算是读书带来的好处吧。SOUL眼下好像很忙的样子，根本难有帮忙的时间，可怜我D·S大人在有限的时间内整理动漫资料时还要想到一些心理格言来安慰自己，以免发生编辑部流血事件……

“焦点时刻”这个版块第一次同读者见面，其实从内容方面来讲，同以前的动漫研究类文章有一定的相似之处，所不同的是客观资料更加完整，主观评论有所减少，希望大家看过之后能够提出自己的意见，也请有所研究的“动漫迷”能够主动投稿。因为我们可以理解你的需求，也请你理解我们的感受……

Focus 焦点时刻

宫崎骏的世界VOL.1

最近国内的“宫崎骏迷”逐渐活跃起来，原因就在于《千与千寻的神隐》的汉化版已经出现，并且香港地区也正在火热上映其电影版，一时间这位宫崎骏大师传奇般经历与那些梦幻级的经典动画又一次浮现在人们的脑海之中，从《鲁邦三世之伪钞堡垒》到《幽灵公主》，这些精彩的名作带给我们的不仅仅是一次次内心的感动，更多的是对于生活的真实感悟。

1 主角集大成?

日本专门介绍插画与动画的专门月刊《MOE》，曾经将宫崎骏笔下的历代女主角的性格同外貌逐一进行比较，发觉千寻的外貌同遭遇最像《魔女宅急便》里的琪琪，但倔强坚毅的性格又同《天空之城》中的希塔和《幽灵公主》里的公主很相似，而善良的本性又好像能从《龙猫》中的大卷草子身上找到类似的影子，究竟千寻是一个完全原创的角色，还是历代名作女主角的REMIX版，对于这一点还是请大家看过之后自己去寻找答案吧。



大卷草子 + 琪琪 + 幽灵公主 =



表情傻傻的千寻太可爱了！

2 贼头与阿婆

在《千与千寻的神隐》中，汤婆婆可以说是一个非常重要的反面角色，并且身为油屋之长，地位非同一般；而《天空之城》里的多娜则是空贼之首，两者无论在造型或在剧情中所起到的作用都似乎不谋而合。



汤婆婆 VS 多娜

3 神出鬼没的家伙

宫崎骏的作品有一个很大的特点就是故事中引入了一种类似“图腾”一般的神秘事物，没有人能够明确解释出那究竟是什么，但它的作用却又不可小觑。《幽灵公主》中的祟神同《千与千寻的神隐》中吃饱了肚子的无面人似乎在造型上就有几分相似。



吃饱了肚子的无面人 VS 祟神

4 煤炭小鬼再次登场

《千与千寻的神隐》中的煤炭小鬼的造型同《龙猫》中的那个小家伙几乎完全一样，都是有好多只手脚的样子，但从其地位和作用上来看好像就截然不同了，难道这是宫崎骏大师脑海中的小精灵?



《千》中的煤炭小鬼 VS 《龙猫》中的煤炭小鬼

5 再次出现大城堡

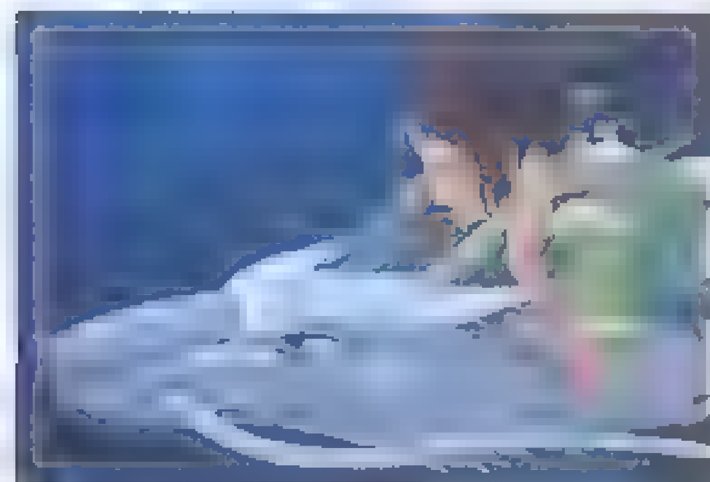
《鲁邦三世之伪钞堡垒》中的伯爵城是世界上绝无仅有的独立小国CAGLIOSTRO的心脏地带，其中隐藏着许多秘密，这种情况与《千》中的不可思议街上的油屋相比较，又不难发现其共同点。从这些建筑的原画设计上就不难看出宫崎骏大师那一丝不苟的工作态度和专业精神。



油屋 VS 伯爵城

6 主角的坐骑

有不少“动漫迷”在看过《千》之后都会发现白的真身——白龙和《幽灵公主》里的犬神有着异曲同工的绝妙之处，一样为保护女主角而不惜一切。《千》中的千寻骑着白龙的那一幕现在看来，不能不让人联想到幽灵公主骑在犬神背上时的姿态。


白（白龙）

VS


犬神

7 空中飞人

千寻与白龙在空中飞行的时候，白龙突然变成白的肉体这一段，我们又可以在《天空之城》中找到类似的情景，帕索和希塔依靠飞行石的能力，自由地翱翔在天际中那一幕感人情节不正是其前身吗？


千寻＋白

VS


帕索＋希塔

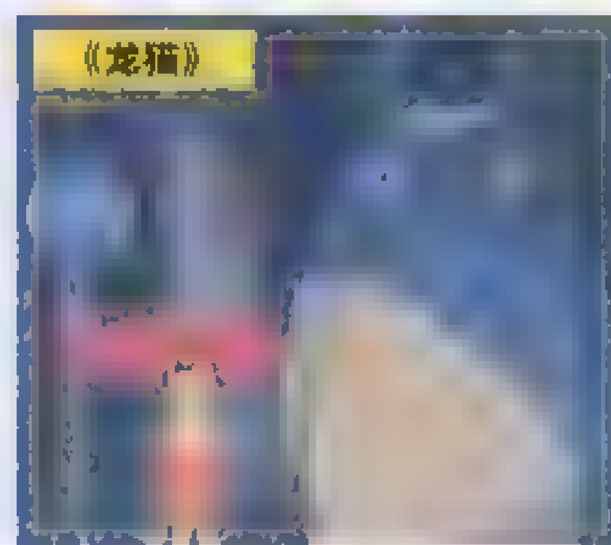
宫崎骏大事年鉴

焦点时刻友情奉献——宫崎骏大师的几个历史时期









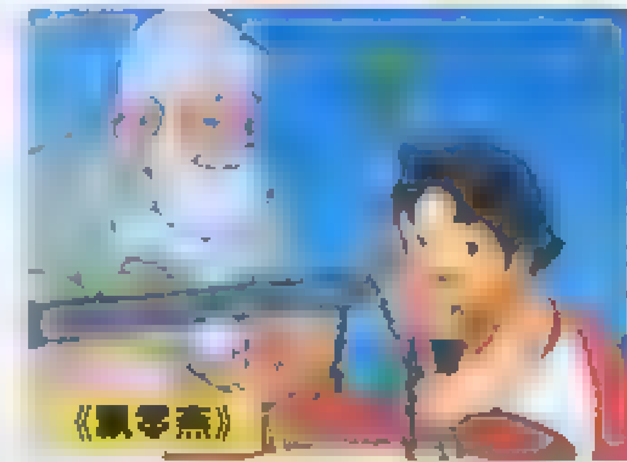




	年份	事件
思维成长期	1941	1月5日出生于东京都文京区。
	1958	看过日本首部长篇动画《白蛇传》，便从此爱上动画。
	1959	入读学习院大学政治经济学部，专攻“日本产业论”。
动画培训期	1963	大学毕业，加入东映动画部，薪金为19500日元（约为1400元人民币）。首次参与制作的动画为《汪汪忠臣藏》。
	1966	为动画电影《太阳王子》做场面设计以及原画。
	1968	《太阳王子》正式公映。
	1971	完成动画电影《阿里巴巴和四十大盗》的原画后，与高畑勋、小田部羊一齐辞去在东映动画的工作，展开新动画计划《长袜的PIPPI》。宫崎骏在此时首次出国到瑞典会晤原作者，最终洽谈未有成果。其后宫崎骏与高畑中途加入电视动画《鲁邦三世》的制作。
	1972	编写中篇电影《熊猫熊猫》并担任原画工作。
电视动画黄金期	1974	替《飘零燕》做场面设定以及画面构成，从此声名大噪，与高畑、小田部二人组成动画界“铁三角”。
	1975	为“世界名作剧场”《义犬报恩》做原画。
	1976	为“世界名作剧场”《万里寻母记》设计场面以及LAYOUT。
	1978	电视动画《高立的未来世界》播出，该剧为宫崎骏首部正式指导的动画。
长篇电影动画雏形期	1979	宫崎骏首次替电影动画《鲁邦三世之伪钞堡垒》指导。
	1982	开始在漫画杂志《Animage》连载《风之谷的娜茜卡》，同时制作《妙犬神探》。
	1984	《风之谷的娜茜卡》的电影版完成，正式上映。
	1985	《天空之城》开始筹备；Studio Ghibli正式成立。
	1986	自编自导的《天空之城》公映。
	1988	自编自导的《龙猫》公映。
动画电影最高峰	1989	自编自导兼监制的《魔女宅急便》公映，首次突破20亿日元票房大关。
	1992	自编自导的《红猪》公映，同年为日本电视台制作两套短篇动画。
	1994	《风之谷》连载漫画大结局。
	1997	自编自导的《幽灵公主》公映，以115亿日元打破日本最高票房记录。
	2000	三鹰之森美术馆动工。
	2001	自编自导的《千与千寻的神隐》公映，以262亿日元打破《泰坦尼克号》于日本公映时的票房，再次成为日本最高票房记录。















C&A 动漫特工队

金成阳三郎原作!
《天狗传说杀人事件》



如果阁下是"金田一迷"的话，相信一定知道谁是金成阳三郎吧？他便是《金田一少年事件簿》的原作者之一，自从天树征丸和佐藤文也在讲谈社的《周刊少年杂志》上连载《侦探学园Q》以来，他便在构思一部崭新的侦探推理作品。而近期集英社的《周刊青年跳跃》上便有他的作品出现，连同人气青年漫画家山口让司携手制作了《天狗传说杀人事件》！这一次金成阳三郎继续其惊栗悬疑的创作风格，再配合山口让司的独特画风，绝对是该作品大受欢迎的保证。

故事讲述民族学者八云，应朽果村的长老富笛源次的要求，到朽果村调查有关妖怪天狗杀人的事件。而在调查途中，八云当然遇到了不少麻烦，而且天狗也开始进行他的杀人计划，令村民们开始恐慌起来……

《天上天下》追忆篇完结
现代篇重新突入！！

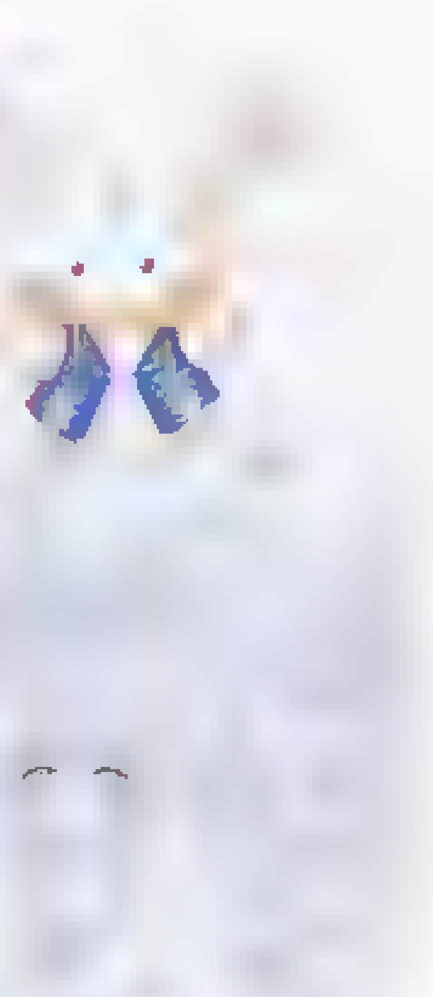
相信不少一直追看《天上天下》的读者都会知道，风宗一郎和枣真夜他们所隶属的柔剑部和高柳光臣统领进行战斗，其原因和之前的往事有很大的关连，所以作者大暮维人在故事连载至高潮的时候，暂时放下风宗一郎这个主角，展开了篇幅浩大的"追忆篇"，用作交待过去的战斗以及枣真夜和高柳光臣的关系等。不过相信许多读者在那时也不曾想到，"追忆篇"的长度竟然有几本单行本那么多，而当中的主角们：年轻版的高柳光臣、枣慎以及葛叶真色的受欢迎程度，更是远超越真真正正的主角风宗一郎，相信这一点连作者也始料不及，"追忆篇"似乎是欲罢不能。

不过最近在《ULTRA JUMP》的最新连载中，"追忆篇"终于完结。故事讲述在一轮死斗之后，有"真之武"的高柳光臣终于杀死了克服不了"龙眼"的枣慎，而真色也在早前的混战中被枣慎杀死，事件最终的结果只是将这次决斗演变成纯粹的杀戮游戏……而经过此事之后，高柳光臣有了非常大的改变，而且他也领悟了属于自己的"真之武"，他采用强硬的手段夺取了父亲的权力，并把他和弟弟同时赶出了高柳家的家门。当然在此事之后枣真夜和高柳光臣也由同盟变成了对立的关系，而他们亦保有将要交战的准备！由那时开始高柳光臣召集了一群能人成立了执行部，而在这个校园中的"战国时代"也正式完结。他们之间的战斗，就会在风宗一郎的这个时代再次延续……

克·亚树最新连载
《煌罗万象》好戏连台

最近在日本才刚刚宣布将推出TV版的《煌罗万象》，其中文版单行本已经在香港地区推出。而这部漫画的类型可以说是包罗万象——魔法加打斗再加上三角恋爱等要素共冶一炉。漫画中的男主角汐见爱本以为自己是一个不懂得煌罗（一种特殊能力的称号）的人，不过原来他的煌罗是需要在危急的关头才可以发挥出来，为了能够好好操控这种能力，他便入读了一所魔法学校"煌罗学园"，故事也随之而展开。





漫画中所提到的煌罗，其实就是潜藏在各人身上的各种特殊能力，只要加以修炼，便可以操控自如。正如女主角之一的织奈，其煌罗的特性是"水"，所以她的法术多是同"水"有关的。另外，除了一幕幕精彩的魔法场面外，男主角也会同时徘徊在两位女主角——青梅竹马的织奈和学园中的同学苗之间，究竟他最后会选择谁呢？

Comic 集英月报

《COWBOY BEBOP KNOCK' ON HEAVEN'S DOOR》

出版：角川书店
定价：1200日元



一向倡导前卫风格的《COWBOY BEBOP》，其电影版更远赴摩洛哥取景，绝对称得上高水准兼诚意十足的作品，就连这一次所介绍的刚出版的电影特刊都包装得十分另类，黑色反白加上凹凸印制的斯派克封面，绝对值得收藏！内容方面包括完全故事档案，ART WORKS、信本敬子SHORT STORY、菅野洋子访问、电影版设定资料等，负责作画监督以及人设的川元利浩更绘制了4幅新插画，真是太给面子了！

《天野喜孝画集 魔笛》

出版：朝日ソノラマ



插画大师天野喜孝又有新作，不过FANS请勿寄予厚望会像"《FF》系列"那样的画风，皆因除了头十多页的插画秉承作者一贯华丽细致的画风外，其余均以另一种速写手法表达，说真的虽然有点"潦草"（可能作者只花了十多分钟绘制），但也足够FANS欣赏玩味上很长一段时间了。另外画集内收录了多达百余幅的意念画，配以优美的文笔来表达，描绘出一对凄美的恋人沙亚罗与香兰之间的悲惨故事……

《GOD CHILD (1)》《毒伯爵该隐》

出版：白泉社
定价：390日元



由贵香织里的人气漫画《天使禁猎区》完结之后，由贵香织里的另一个瞩目作品"《毒伯爵该隐》系列"连载再开，在《GOD CHILD》中，除了可以再次欣赏到由贵香织里那细致精美的画风外，还可以看到该隐同父异母的妹妹玛莉维达。故事舞台发生在19世纪后半的英国，主角是青年伯爵该隐·C·夏古列奥斯，他的兴趣竟然是收集危险的"毒"。故事一开始，该隐被卷入了一宗"禿笛兔男"的连锁杀人事件之中，歹徒的手法异常凶狠，他四处找寻机会向少女下毒手并残忍地割去其头颅，到底该隐如何将歹徒绳之以法呢？这部对于少男少女都适合的中性漫画还带有一点推理的味道，喜欢动脑筋的"漫迷"看来又有新的选择了。

读编往来



哈哈哈，各位读者朋友，在你们眼前的这位美形之士，正是我纱迦大人的新造型。大家感觉如何？不只是纱迦，其他小编都来了一个大变身，大家如果有兴趣的话可以看看随后的小编寄语。其实我们在上一期杂志的封底上已经见过面了，只是当时没有公布姓名而已，希望不会让大家大跌眼镜就好。

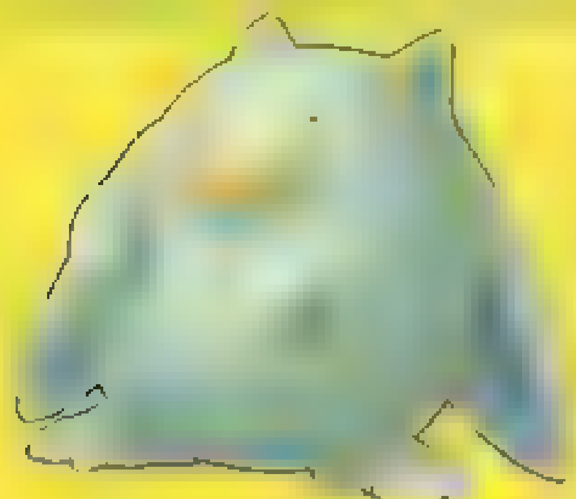
纱迦现在有一个"　　　要告诉大家，我们的 2002 年 3 月 A、B 两期杂志将做成一本合刊，页数与两本杂志的页数之和相等：160 页；定价和两本杂志的定价之和相等：17.6 元。合刊当然还是全彩，赠品将是一张超值精彩 VCD。合刊内容可以保证绝对精彩，去年大受欢迎的我刊经典年末特稿　　年鉴还会出现，另有一批精彩特稿，凡我辈玩家不可不看。

圣诞节、元旦接踵而来，让人应接不暇。最近编辑部收到了很多热情的读者寄来的贺卡，让没见过这种场面的纱迦感动得一塌糊涂。所谓投桃报李，本期调查表抽奖的奖品就是有众小编亲笔签名的新春贺卡，数量为 50 名，也算是我们的一番真情回报吧．具体名单将在两期后揭晓。

有很多读者希望知道编辑部的一些内幕，现在就由我来向大家如实汇报一下众小编的圣诞节是如何过的吧！提起圣诞节，我禁不住就要流口水，因为过圣诞节的时候众小编一起出去大吃了一顿。具体细节请注意随后的报道。而元旦就逊色得多了，虽然照常放假，但众人早已囊空如洗，只好躲在家里。

为了让大家更了解众小编人性化的一面，从本期开始会经常邀请一些小编来我的"读编往来"作客。这次就先邀请LIKY和慕容非两人，希望大家捧场。如果这两个家伙表现不好，大家可以尽情地打骂，不用给我留面子，哈哈……

小编们的圣诞大餐



每逢节日来临之际，也是众小编蠢蠢欲动之时。圣诞年年有，今年不寻常，因为有两位小编这天生日，哪两位呢？一位是GOUKI，一位是SOUL。而最近 ACE 飞行员、GOUKI 和纱迦刚刚购入 PS2 一台，作为一个游戏迷来说，这绝对应该庆祝一下。再加圣诞节本身已经是一个充分的理由，于是老编决定请大家去豪华餐馆吃一顿圣诞大餐。

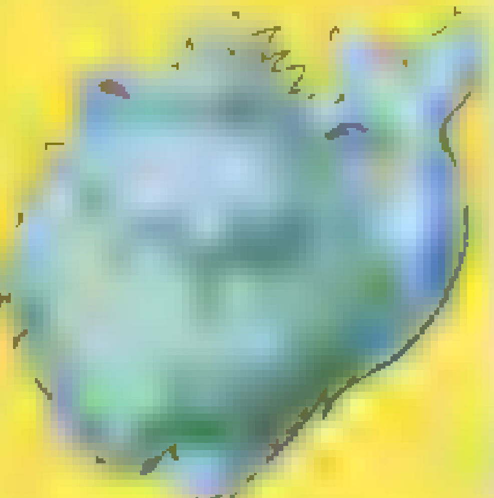
话说当天老编宣布此事后，编辑部里一片沸腾。日本游戏界有圣诞商战的不良传统，搞得最近大家手头都很紧。大家原本每天晚上必修的宵夜课已改为梦中进行，个个面有菜色，不知情者走进编辑部还以为是到了阿富汗难民营。一听到这个消息，大家欢呼过后就开始打起了小算盘，老编说要请客，自然不会是什么小餐馆，大家都在盘算着怎样才能吃得够本。

很快就到了那一天，大家个个打扮得衣冠楚楚，只是都未系皮带。慕容非、ACE 飞行员、LIKY 三人从中午就开始绝食，誓要为晚餐作准备，而 GOUKI 不知哪里去了。其他人虽然照常进食，但饭量自动减半，而且经常好心地为他人挟菜，当然被服务者自然是回绝了他的美意。然后经过无数的看表之后，大家开始向目的地行军。

也不知邪魔天使是怎么搞的，选了个那么远的馆子。到达目的地后，服务小姐笑容可掬地送上菜单，众人马上开始研究起菜谱来。那三个中午没吃饭的家伙尽管早已饿得眼冒金星，但依然很努力地辨认着菜名。那菜谱上各式菜肴的图片有如 SQUARE 的 CG 一样诱人，服务小姐也在一旁巧舌如簧地鼓动大家破窄，大家不为所动　　这点革命觉悟我们还是有的。但尽管众人肚中早已在擂鼓了，还差一个 GOUKI 未到，大家都很礼貌地表示要讲义气，不过心里早已骂得他不成人形了。还好就在此时 GOUKI 杀到了，大家依然很有礼貌地问他到哪儿去了，GOUKI 若无其事地告诉大家他踢球去了，众人一听顿时晕倒：那一个中午不吃饭已经够狠了，没想到还有一个更狠的，不但不吃饭，还要把体力消耗光再来吃。众人无不佩服。

果然，在随后的饭桌上，GOUKI 一人遥遥领先，不过这只是单就数量而言。要论质量，还是要数 D·S，他吃的量不多，但绝对都是精华，不愧"食神"这个称号。其他人就有如鲸吞牛饮一般，在此就不再赘述了。

酒足饭饱之后，自然就是演唱时间了。但还有一位服务小姐不识趣，偏要站在一旁破坏气氛。众人对慕容非使个眼色，他立刻心领神会，决定用自己的走音唱法将其吓跑。这种走音唱法乃由三国张飞所创，当年他在长坂桥头一声喝，当场唱死了曹将夏侯杰，也奠定了走音唱法在音乐界不可动摇的地位。众人见他拿起话筒要唱一首张信哲的《别怕我伤心》，马上捂起耳朵，可



笑那小姐依然怡然自乐，丝毫不知自己已经大难临头。不过他唱的第一句居然字正腔圆，让大家大跌耳朵，不过随即大家便释然了。这小子显然深谙"于无声处听惊雷"的道理，正当那小姐听得如醉如痴时，他在峰回路转、高潮迭起之际突然走调，饶是那小姐见惯了大风大浪，也受不了这一下，当场夺门而出。好一个"银瓶乍破水浆迸，铁骑突出刀枪鸣"，众人无不喝彩。

如今只剩自家兄弟，大家可以尽情献丑了。ACE 飞行员唱起郑中基的歌来，居然已得其形（不是指人，是指歌）。慕容非自然要唱郑智化的歌了，他唱的是一首《星星点灯》，唱到动情之处还耸鼻皱眉作深情状。见过众人的真实水平后，一旁的邪魔天使不禁冷笑："终于到我出场了．"只见他点了一首《莫斯科郊外的晚上》，而且居然用的是传说中的美声唱法，果然一举盖过了众人。邪魔天使见自己技压群雄，得意之极，竟要演唱一首"春季里来百花香"，结果遭到众人群殴。

由于今日是GOUKI、SOUL二人的生日，自然要为他们唱一首《HAPPY BIRTHDAY TO YOU》了。只是其他小编故意使坏，把那个"祝"字稍加变化，而且拖得很长，听起来就好像"猪——你生日快乐"一样。见二人听了数遍浑然不觉，众人无不大笑。被发现之后 ACE 飞行员又出新招，把最后一个"乐"字连唱数遍，听起来有如猪叫，这次终于成功地骗过了两位寿星。

终于，到了付账的时候了。等到账单送上来的时候，本来如沐春风的众人无不面如土色：原来楼上楼下居然是两个价，这一刀挨得不轻。所谓"时穷节乃现，危难出英雄"，真是说得一点都没有错，关键时候邪魔天使急中生智，叫小姐去上茶水。等小姐不虞有诈地送来茶水时，房间里早已空无一人，此时众小编已经在五里之外的大车上了。正当众人大夸邪魔天使有急智时，邪魔天使得意地说："我早就有吃霸王餐的打算了，所以才找了家离编辑部很远的馆子。"众人无不绝倒。

总第四十六期 读者调查表抽奖名单

上海	吴骏	江苏	宋浩翔	武汉	王韬
太原	贾波	江苏	施罕	北京	宋臣
天津	陶涛	广西	许政	重庆	张惟
福建	陈伟	浙江	陈光跃	黑龙江	冯刚
天津	吕益纯	浙江	杨建华	山西	郝江
广西	阎晓君	上海	郑泽丰	四川	石鑫
上海	王伟	上海	宋海华	安徽	朱波
上海	唐文俊	北京	方峥	广西	庞东光
上海	艾明[illegible]	[illegible]	戴[illegible]	重庆	唐[illegible]
上海	铁晓[illegible]	广东	邓荣华	天津	吕[illegible]

在纱迦的一番恳求下（威胁？），终于有少许页面来抒发（xxxx）一番了，呵呵……

最近的调查表尽显读者英雄本色，数量之多、言语之丰富非人类语言所能表达，每日N包对编辑部进行狂轰滥炸，吃不消……实在是吃不消……从这几期的调查表上来看，罗严塔尔因为一篇《一个GAMEPLAYER的日本留学生活》而名声大噪；SOLIDUS GOUKI也因为《MGS2》的攻略而人气度飙升，看来我们的读者文化水平越来越高，要求也明显提升，一般的流程攻略已经不能满足读者的要求，为此我们也作了针对性的改版。说到改版，也希望大家能多提意见，把你们的要求和想法都告诉我们，这样我们才能做出好吃的"油细鸡"来。

在调查表中读者最关心的是自己能否得到PS2大奖，读者们最想说的一句话80%以上都是"让我中奖吧！"，不过这种事情是勉强不来的……我在此告诉大家，只要你们热爱游戏，支持"油细鸡"，每日对我早参晚拜（纱迦语：！！抽他，别给我面子！）便可中奖^_^哼哼哼哼……呵呵呵呵……哈哈哈哈……（八神三段笑）

上海静安区的吴栋灏：为了买MD，我和老爸说尽了三桶口水……

纱迦：据研究表明，说话是人消耗能量最少的行动。一个人滔滔不绝地说一年话所消耗的能量仅仅只够烧开一壶水。

慕容非：我只能说你是"海量"。

北京通县的李攀：《创造球会》：我的最爱。

慕容非：那也是我的最爱！

纱迦：别光顾着表决心，先把上个月发售的《创造球会 特大号2》买了先！

广西宜州的陈宁：书里的广告是浪费纸张。

慕容非：我们还不节省吗？

纱迦：广告起码还有一点参考价值，总比一次性筷子要节省吧？

上海徐汇区的张国晨："让我中奖吧！"×N

慕容非：异常精辟的语言……

纱迦：你这句话其实我也想说，因为我也没有PS2，同是天涯沦落人……

上海市南汇区的张晓东：希望众小编加快攻略速度，使出"加速、觉醒、再动、奇迹"等精神指令。

慕容非：除非你用金手指让小编们精神点数无限，我们疯狂暴走后不死机才行。

纱迦：……别和我谈"机战"，虽然我也玩过"第2次"……

北京西城区的于淼：KOF充满着连招，没有连招的KOF犹如一条从零到零的虚线。即使KO了对手也留不下任何引人注目的痕迹。

纱迦：从零到零好像应该是一个点。

慕容非：这叫做艺术的夸张，很到位的评价。

上海闵行区的赵春明：想当年我在FC上玩的第一款游戏就是《魂斗罗》，冲底之后再冲……《魂斗罗》的每一系列我都玩了，而现在似乎科乐美已经忘了曾经让它辉煌过的游戏，真让人遗憾。

慕容非：《魂斗罗》虽然当年在中国是人手一卡，但是在日本只能算是一般。自PS上的两款3D化作品失败后，估计短时间内是不会有新作了。

纱迦：最近看过一段法国乐队现场演奏《魂斗罗》前三关音乐的MTV，感觉极佳，而且MTV中的现场观众（法国人）均是如醉如痴。虽然没有确切的数字，但《魂斗罗》在欧美的人气之高是无庸置疑的。

广州海珠区的张子庭：只有一句："我爱你，王菀欣！"其用意不用多说，就是利用贵刊示爱。请原谅我，因为爱情的力量太可怕了，相信紫枫哥哥一定会明白我的感受。

纱迦：好小子，居然找到最喜欢风花雪月的紫枫来帮你这个忙，可惜他没时间。念在你一片诚心，就帮你这个忙吧！

慕容非：我证明，是我们俩帮你的，记得事成之后要请客。

深圳宝安区的饶冠龙：学习诚可贵，分数价更高；若为游戏故，二者皆可抛。

纱迦：我从来不认为游戏和学习是对立的，在我眼中学习是获得游戏的手段，而为了游戏我会更加努力地学习，久而久之就形成了良性循环。

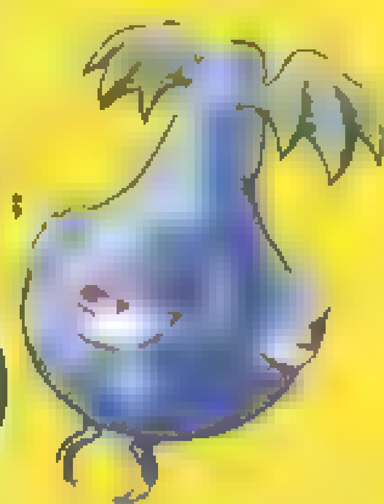
慕容非：希望你的这段话别被老师看见。

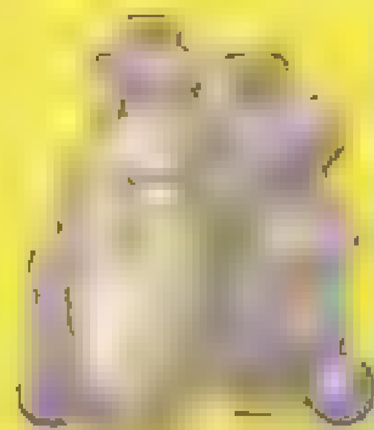
北京西城区的陈拙：学好英语是为了更容易地玩美版游戏；
学好语文是为了更深刻地理解游戏感人的剧情；
学好数学是为了更快地解开游戏中的谜题；
学好体育是为了在玩游戏中尽快缩短上WC所用的时间；
游戏是我的动力。

纱迦：哎，看，我的话他明白了，你呢？

慕容非：……

> 机机复机机，吾欲购新机。不想手头紧，只能空叹息。问吾何所想，问吾何所欲。吾亦有所思，吾亦有所欲。借此抽奖机，题名贴心奖。还我日日美食餐，还我夜夜好睡眠。
>
> ——广西梁宾





> 第一次玩《生化危机》，把墨带当飞盘……
> 第一次玩《寂静岭》，手柄吓掉两次，从此不走黑巷……
> 第一次玩《KOF》，被同桌连串5个币，与他绝交……
> 第一次玩《皇牌空战3》，重演"9·11"N遍……
> 为我"辉煌"的游戏史，大家一起……
>
> ——成都金晨

下期预告 新一期，大抽奖，还改版，《游戏机实用技术》好戏连台！

"油细鸡"大抽奖火热进行中，
PS2大奖花落谁家，敬请密切关注！

小编心路历程故事——浮世绘

连载：一个GAME PLAYER的日本留学生活（四）

与 重拳作品——
(PS2)





《NBA 2K2》深度战术研究
——飞人陛下的第七枚冠军戒指

《异度装甲》
——潜心研究最终回



TM 特稿：小麦粉
——HUDSON的理想

KONAMI最新PS动作游戏——

PS梦幻的终结—— 强势攻略始动！

DC《创造球会 特大号2》攻略补完



赠

LIKY



最近又听到老狼的老歌《睡在我上铺的兄弟》，一种从未有过的震动涌上心头。是伤感，是共鸣，不由自主地想起以前的同学，想起以前那难忘的大学生活……是啊！毕业后大家各奔前程，今时今地，突然听到这样一首歌曲，难免不让人感伤，今年过年回家一定要好好和以前的同学聚聚。

马上就是3月份的AB合刊了，LIKY一定会为大家送上最好的掌机内容。

多边形



哈哈，这位长得像雷电一样的大哥，就是我多边形的光辉形象。注意，这个雷电，可不是《MGS2》里的那个娘娘腔雷电哟！相信肯定会有人觉得这个形象和我这个多边形的名字有些不相称，因为多边形多边形，自然是一个有棱有角的家伙嘛。其实原因很简单，因为我的形象采用了大量的多边形，光是头部就用了10万个多边形（普通CG只需要2000个多边形就足够了），所以才会有如此圆滑的效果。

眼下快过年了，我们杂志的3月A、B两期要做成一本合刊，还是附送VCD一张。看来我多边形又有得忙了。

慕容非年初纪事：

因为《Xenogears》的回顾和制作合刊睡眠不足，精神几近崩溃状态。

为了《特大号2》近一周没吃夜宵……但看到年初有N多好游戏，看来要永远地向夜宵说再见了。



《Xenogears》和《FF Ⅶ》的PSoneBOOK至今未到手，异常郁闷！

《Xenogears》的回顾很受大家欢迎，看见辛苦有所回报心情不错。

春节将至，又遇我表哥结婚，喜上加喜。

《铁拳TT》在编辑部盛行不衰，每日饭后、下班都会相互切磋，但SNK日渐淡忘心中未免有点失望。

听说《异度传说》的限定版要1200RMB！年终奖金估计要全员阵亡……

最近得了感冒，数日后编辑部全部人员皆感冒，活活……

SOUL



★最近正式开始看《机动战士高达0079》TV版，之前以为这是一部1979年开播的作品，其动画素质一定是属于“铁桶铁块”级的。不过开看以后，发现动画素质倒是远在自己想象之上。那么这部几十集的动画能被我完整看完吗？

★豪情壮志声、挑衅声、呜呼哀哉KO声、你争我夺手柄声……叮铃铃一声，老编的手机铃声又响了……唔，不对，今天是休息日，好，“全天候铁拳时间”继续！

★春节合刊已经开始制作中了，这次有去年极受欢迎的超大部头作品的续集呀！请大家期待！

D·S

◆好多音乐CD想买，其中有Mr.BIG的新专辑。Aerosmith的《BALANCE》还是那么经典，很久没听，感觉就像一杯浓郁的苦咖啡……



◆总是有新的计划等待着需要完成，但是当感到身心疲劳的时候却只想睡觉，希望不算是一种惰性吧……

◆过年想看几部老电影，心目中的经典《罗马假日》当然是首选了……

◆眼下距离回家过年的日子越来越近了，希望父母不会责怪我这个不称职的儿子吧……

◆合刊制作中……

ACE飞行员



◆最近忙着杂志3月份合刊的工作，忙里偷闲，在PC中安装上购买多时的《MAX PAYNE》，昨晚一不小心将这款游戏爆机了，感觉短了点！遗憾。

◆即将跨入2002年，感觉今年过得特别快，简直可以用瞬间即逝来形容。那天突然接到远方好友的电话，两人约定过年回家后一定要好好聊聊这一年来的酸甜苦辣。有时候觉得和老朋友聊天真是人生的一种享受，我喜欢交流^_^！借此机会恭祝各位玩家新年吉祥如意、美梦成真！“珍惜生命中的每一分，每一秒。”是我还要继续学习的一堂人生课。

邪魔天使的状态



最近越来越多的读者在问候我，问我是不是仆了、升了或者生了！真是感谢大家的关心……

关心我是不是病了的读者们，看看我现在的小编形象吧！看出来了没有？是不是很惨？什么！没看出来？那好，我提示一下！没见我的大肚腩没有了吗？没见我的脸色没有以前红润了吗？我又黑又瘦了呢……好几次感冒发烧，再加上跑肚拉稀，着实让我想着赵本山了，想着那个广告了。看来这广告效果还真不错呢，有病的时候还真会想起它。

别怕，现在我邪魔天使还是很精神的，我还要为大家献上一份高水平的合刊的，别给我寄药寄粉末了……

纱迦



2002年1月：《格兰蒂亚XTREME》、《VR战士4》、《荒野兵器进化版3》、《最终幻想X国际版》：D·S、GOUKI、纱迦死，慕容非必死。

2002年2月：《太空频道5 PART2》、《异度传说》、《三国志战记》：纱迦死，慕容非死无葬身之地。

2002年3月：《鬼武者2》、《J联盟职业球会的创造2002》、《超级机器人大战IMPACT》、《铁拳4》、《最终幻想XI》、《幻想水浒传Ⅲ》、《樱大战合集》、《樱大战4》、《生化危机》：ACE飞行员必死，慕容非必死，D·S、GOUKI死无葬身之地。

2002年内：《星海传说3》、《决战Ⅲ》、《灵魂能力2》、《阳光马里奥》、《塞尔达NGC》……

神哪，救救我吧！

Solidus Gouki



■自从新的小编形象出来之后，自己玩《CS》就只用AK了，发现还是要多加练习才行。

■终于完成了《MGS2》的攻略。庆祝一下。

■TXF第三季始动。另外《ROSWELL》也如期开播第二季了，新一季的主角们的形象都有不同程度的变化呢。

■因为《MGS2》，圣诞前后的一大堆游戏都没有时间玩，看起来年前是补不回来了，不过年后的游戏好像更多？

■合刊的计划顺利进行中……到时候会让大家满意的。

紫枫



★画廊上聊的空间不够，在这里补上几句吧，FC的《魂斗罗4》大家见过没有？我是在读高中时玩过的，印象中在游戏开始后可以在6个能力不同的人里选同伴，我还记得其中有一名忍者叫“snake”，是跳跃力最高的一个，游戏里每一大关的第2小关都是找炸弹拆，是个难度很高的游戏。时至今日我都怀疑到底有没有这个游戏。

★突然间很想去寂静岭度假……好，就这么决定了，做完合刊就去！

读编往来

就改版答读者问

这次改版最成功的地方应该就是调查表了，绝大部分读者都对明信片式的调查表表示满意。不过还是有一些读者把调查表用信封寄过来了。其实我们的调查表大小规格都是按照国家标准制作的，只要贴上邮票绝对可以寄到。不过如果要附上信件的话，就还是用信封吧。

还有一点需要说明的是邮寄明信片其实只需要贴6角钱的邮票就可以了，即使寄往外地也足够了。这样每次就可以省下2角钱了。

广州的梁伟东：改版后的杂志比以前介绍的游戏更多了，几乎都很精彩，尤其是封面和目录设计得太好了。但是每页的旁边没有写是什么栏目，所以不看目录的人就很难找到想看的东西了。

纱迦：除了梁伟东读者以外，还有很多读者也提出了这个问题，特别是关于“前线狙击”和“特快专递”这两个栏目。其实在我们没有去掉边条上的信息前，还有不少读者来信询问“前线狙击”和“特快专递”这两个栏目的区别。在此纱迦教给大家一个最简单的判断方法来区别这两个栏目：凡是已发售的游戏都属于“特快专递”栏目，而未发售的游戏就属于“前线狙击”。另外大家可以参照目录上的说明。

柳州工业学校的汤玉锐：这一期改版没觉得有什么变化，只是觉得比原先内容丰富了许多，而且更有内涵一些。

纱迦：这可以算是读者们的又一类意见了。其实细心的读者朋友早已发现了新版和老版的区别了，大家如果没能感觉到，那就真是“随风潜入夜，润物细无声”了。改版的目的就是为了使我们的杂志更加出色。如果做到了这一点，改不改版又有什么区别呢？还是那句很老的话：没有最好，只有更好。

南京程雅：LIKY 老大，我说一句话您别生气，我在大学里认识的人都不打游戏的，而且对游戏深恶痛绝，认为是×××……的东西（那些人的看法比较深奥，搞不懂的），我觉得他们够土，他们认为我太“超凡脱俗”，SO可想而知，交往不够多，且话不投机，不过幸好结识了油细鸡，大学四年可以笑傲机湖。没男友算什么，有游戏玩就好，你说对吗，老大？



LIKY：LIKY以前经常会碰到一些男性玩家来信诉苦，每每哭诉于女友游戏不能兼得的苦恼，经常要面对女友“要游戏还是要我”这种让他们痛不欲生的问题，LIKY常常唏嘘不已，总是感叹为什么女孩子总与游戏有着深仇大恨呢？但是这次看了这位程雅小姐的来信后实在让LIKY大跌眼镜，原来也有玩游戏到如此境界的女子啊！“没男友算什么，有游戏玩就好！”这等豪言壮语也能说得出来，简直是巾帼不让须眉，LIKY佩服，佩服。不过说起来，这位小姐口口声声称呼LIKY为老大老大的，倒的确有几分男子气。（不知道没男友是不是与这个有点关系……纱迦：给我拖出去打！）

邮购信息

目前杂志社有以下几期可供邮购：

总第9期、总第10期、总第15期、总第29期，定价12元；

总第31期（2001年5月B）、总第37~48期（2001年8月B~2002年2月A），定价8.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。

杂志社另有少量双碟套装VCD，随碟附赠《3周年珍藏特辑》，定价22元，邮购地址同上，邮费免收，欲购从速。

玩家贴心奖 抽奖活动第3期

本次活动的贴心大奖抽奖届时将邀请兰州市七里河区公证处进行公证！

本期贴心大奖1名，奖品为PS2主机1部（包括原装手柄1个、AV线1条、电源线1条、）变压器1个、原装记忆卡1个、正版PS2游戏1款。（正版游戏是可选的，请在每期小编推荐的游戏中任选1款！）

本期参与奖80名

时尚护腕表20名

万年历计算器10名

随身验钞仪50名



本期推荐！

邪魔天使	《鬼武者》	（CAPCOM又一个经典的开始！）
GOUKI	《WE5 最终进化版》	（世界杯之前就是它了！）
ACE飞行员	《VR战士4》	（SEGA-AM2精锐部队参入PS2第一弹！）
纱迦	《决战Ⅱ》	（两小时的MOVIE，买来看也值！）
LIKY	《格兰蒂亚 XTREME》	（经典系列，全新感受！）
慕容非	《最终幻想 国际版》	（这是另外一个“X”！）
SOUL	《铁拳TT》	（也许这一代才有2对2哦！）
紫枫	《寂静岭2》	（上期我就想推荐了！）
D·S	《心跳回忆3》	（新世纪爱的传说！）
多边形	《合金装备 索利德2 自由之子》	（好长一个字！）

活动细则：

1.正确地填写本期读者调查问卷上的“本期抽奖活动判断题”并于2月5日前（以邮戳为准）寄至编辑部即可参加抽奖。如果填写“本期抽奖活动判断题”不正确，将失去本期抽奖的资格。填写调查表时请务必清楚正确地填写自己的邮政编码和通信地址，如能留下联系电话更好。

2.本次玩家贴心奖抽奖活动从2002年1月A刊到2002年3月AB合刊共举办5期，期期有大奖。中奖名单将从2002年4月A刊到6月A刊陆续公布，奖品将在名单公布后的一星期内寄出。

3.在举行本次抽奖活动的同时，本刊每期必有的“读者调查问卷抽奖活动”还会继续，凡是寄回读者调查问卷的读者都有被抽中的机会。

4.奖品图为示意，一切奖品以实物为准。本刊保留对此次活动的解释权。

注：由于3月AB将做成合刊，所以本次活动将改为5期，但合刊将会设置两个贴心大奖，并增加参与奖的数量。

上海CJ维修专卖店

特价：GB机COLOR 410元，数量有限，邮购从速。

PS		
	7501型、9002型	680元
	PSone102型、103型	650元
	PS全新原装光头	250元
	PS二手光头	200元

PSII 30000型	2200元
DC美、欧、日版（原配）	768元
GBA机（日版）	580元

（批零兼营　数量有限　欲购从速）

地址：上海市浙江北路404号（乘15、18、13、63、217、41路公交车均可到达）

浙江北路　天目东路　CJ维修专卖店

联系人：陈先生
手机：13611793958
电话：021-63571090

凡在本部购机者一律享受半年售后服务，修改各类游戏机，终身维修。永续预订各类PS2原装光盘，《黄金太阳》、《玛莉赛车》、《皇家骑士团》、《小叮当》、《恶魔城》、《洛克人》、《GTA赛车》、《桃太郎》、《游戏王》、《三国志》、《GT赛车》、《赛马》、《超级玛莉》等各类GBA卡带。

特别说明：本部技师具有10年修理经验，设备齐全，电脑检测大小问题，现场维修，立等可取。

另本部备有多种GB卡、PS盘、SS盘、DC盘，量大价优，欢迎光临。

凡在本店购买任何一款游戏机，终生维修，送本店会员卡壹张（持会员卡 终生维修）

青岛 鑫鑫电玩 游戏专卖店

电玩老字号

PS2 PS DC SS SNK GB 8位～128位主机及周边配件

对换机卡
(1)GB机、卡对换，GB换卡20元起；
(2)任天堂卡、世嘉卡、对换10～20元起；
(3)PS换DC、SS换PS，想换就换，价格合理；
(4)PS、SS、DC……各类软件换新2元；
(5)本店可预定各种次世代游戏机、正版软件。

高价回收
(1)DC机、PS机、SS机，各种GB手掌机；
(2)所有8位～128位游戏机及其卡带；
(3)外地玩友到本店贴换赠会员卡（价值200元）。
(4)本店回收均高于市场价回收！（来访请认准鑫鑫电玩门头）

PS2原装30000型机特价：3000元【送5张游戏、8M原装记忆卡、DVD全区、游戏DVD兼容、最新直读】
PS2原装18000型机特价：2600元【送5张游戏、8M原装记忆卡、DVD全区】
PS9002原装机特价：850元【送10张游戏、记忆卡(1M)、双手柄、会员卡】
PS7501原装机特价：750元【送10张游戏、记忆卡(1M)、双手柄、会员卡】
DC欧版特价750元、日版800元、美版850元【送原装手柄，游戏上网盘、上网线、会员卡】

手掌GB机、卡大全
GBA主机特价：750元(送卡1盘)
GB彩机特价：400元　GB薄机：280元、400元全套（送灯、电源、卡、皮套）
GB厚机特价：180元　SNK机特价：350元（送卡1盘）
GBA原版卡品种齐全，GB卡品种丰富。
凡在本店购买GB卡、GBA卡，均可换卡。

PS2、PS、DC、SS配件齐全，最低价销售！可电购。
GBA、GBC、GB薄机、厚机配件齐全，欢迎选购！
会员在本店购买任何游戏软件，玩够可换新(无划伤)。
邮购各种游戏机及配件，品种多，价格低，当天发货，信誉第一。
欢迎各地玩友联系邮购

维修各种游戏机，更换光头及保养

地址
[1] 青岛市市北区聊城路31号乙(总店)
电话：0532-2808708(兼传)　邮购热线电话/传真：0532-2808708
[2] 青岛市市北区丹东路华能商场一层(分店)
电话：13001667378

胶州路　交通局　鑫鑫电玩★　城　大红灯笼练歌房　即墨路小商品批发市场　路

邮购请汇款到总店地址　联系人：阎向阳　邮编：266011
开户行：中国银行　帐号：022820010200024077　户名：阎向阳

游戏天国

专业批发邮购　本店宗旨：以优质服务　立金牌信誉　欢迎索取免费商品详细目录

PS2机30000型 2700元/邮费40元
GB（彩色）机普通版 418元/邮费/15元
GB（彩色）机限定版 468元/邮费/15元
GB（薄型黑白）机260元/邮费15元
彩色GBA机（32位机）国产580元 进口630元/邮费20元
NGC（原装配置）1750元

各种电玩周边、配件、维修材料、游戏攻略、电玩相框、电玩模型应有尽有

千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PS、PS2、DC、节目齐全。（金碟4元、蓝宝石碟5元。5张起邮，免邮费）。

精装黑碟、精装彩碟（台湾原产，外观极为高档，使用寿命为普通光盘的10～20倍，极其耐用，原版品质，可校正激光头并延长光头使用寿命。

特别推荐　绝对物有所值，特价每张15元／免邮费

配件特色专区

GB、GBA卡品种约一百余种品种齐全专业批发(8元～500元)

洛克人（GBA卡）160元/邮费5元
黄金太阳（GBA卡）140元/邮费5元
恶魔城（GBA卡）90元/邮费5元
F-14战机（GBA卡）140元/邮费5元
炸弹人（GBA卡）110元/邮费5元
超变3D战机（GBA卡）170元/邮费5元
瓦里奥GBA卡155元/邮费5元
奇奇怪界170元/邮费5元
各种最新版游戏第一时间到达，欢迎订购
PS2 DVD游戏7元/张

本部维修技术精湛,各种主机故障基本可做到立等可取,欢迎来电咨询,本部对顾客主机进行免费维护,可对废旧光头进行修复
最新维修免费项目：1.免费为顾客提供光碟机的日常维护、保养等多方面技术咨询服务。2.免费为顾客清洗、调校、保养光驱。3.免费为顾客更换手柄导电胶、清洗手柄触点。4.免费为顾客检查、维修手柄故障。5.免费检查光碟机电源板。6.小故障一律免费。
电话:(023)63741569 联系人:李培根 手机(0)13983195987　邮购收款人:文政 手机:(0)13908378911
请顾客们汇款时务必留下电话以便联系,款到当日发货,发出商品全部检查质量,商品有质量问题可调换。
邮购地址：重庆市渝中区邹容路18号　邮编：400010　网址:http:\\tgyx.best.163.com

上海 普陀区立名游戏机经营部

让我们一起成为游戏人

邮编：200333　地址：铜川路2016号　电话：021-52798344　收款人：徐立敏

详情请咨询
每月一动：旧PS机（7501型以上）换DC机（全新）仅贴155元
租赁专线：一卡在手、游戏天下　租赁会员卡仅50元
送货热线：凡满百元者均送货（限上海市区、除浦东）收费1元

跳水区域

XBOX 2800元、PS II 2580元、PS 500元、DC 500元、SS 300元、NGC 1880元

合金装备	429元	机器人大战α外传（台湾版）	28元	完全野球	45元
寂静岭2	499元	恶魔城月下幻想曲（台湾版）	28元	列岛振撼	35元
决战2	499元	苏连之野望攻略指令书（台湾版）	28元	时空侦探（全新）	65元
太空战士10	599元	恐龙危机II（台湾版）	28元	X音乐会	25元
三国无双2（二手）	300元	实况足球5（中文版）台湾版	28元	头文字D字赛车	75元
鬼武者	480元	D之食卓2	295元	东京爱情故事（全新）	45元
蚊	350元	世嘉拉力	125元	大战略	165元
实况5（二手）	399元	电脑战机	155元	梦游美国	65元
妖精战士1代	85元	高达0079	195元	VR战士CG	30元
96NBA	55元	超级冲锋车	165元	恶魔全书	95元
斗魂烈传	55元	神机世界	165元	高达0079	95元
刀魂	95元	欧洲足球2000	145元	HATTRICK足球	60元
野球98决定版	85元	格兰蒂亚II	450元	海岸	95元
98法国世界杯	85元	鬼屋冲版	165元	太平洋之岚	185元
青之骑士	85元	99格斗	185元	拳王	95元
复活！波子机	85元	波斯王子	25元	VR战士II	65元
街机EX	85元	街霸III	350元	VG足球	95元
勇者斗恶龙4（全新）	680元	兰朝（二手）	155元	延生	95元
皇牌空战3	295元	鬼屋II	135元	DeluxePack	65元
纹章传说	380元	剑风传奇	165元	VR战士（加强版）	40元
爆钓列岛	100元	超一流B级	125元	大冒险	45元
星之海洋	285元	漫画英雄对CAPCOM	165元	相聚一刻	
R4赛车（全新）	250元	疯狂出租车II	450元	宫崎骏作品主题歌全集	
放浪冒险传说（全新）	250元	疯狂出租车I（二手）	250元	高达MS08小队金曲	
FF IX	300元	GT赛车	125元	高达X金曲	
斗神传	55元	创造球会特大号	420元	FF IX原装CD（4CD）	
双界仪（全新）	250元	生化危机维罗尼卡	380元	游牧民族（旧机）	320元
电车GO+摇杆+套装（原装全新）	650元	永恒的阿卡迪亚	450元	GAME·G（彩色手掌机)	250元
		玩具兵	100元		
		蚂蚁战士	50元		

1月1日起至1月31日本店庆开业7周年，凭此广告（剪下）凡购物数额为77元、87元、97元者特送①PS原装台湾碟一套②DC原装碟一套③半价办理租赁卡任选一项。

（沿虚线剪下抵用）



本次抽奖活动介绍请见本期“读编往来”

从2002年1月A刊到3月合刊期期有大奖！

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币8.80元